SQUARE ENIX
SE-MOOK
Wii
小さな王様と約束の国
FINAL FANTASY CRYSTAL CHRONICLES
ファイナルファンタジー・クリスタルクロニクル
公式スターターブック

SQUARE ENIX
SE-MOOK

Wii

小さな王様と約束の国

FINAL FANTASY CRYSTAL CHRONICLES
ファイナルファンタジー・クリスタルクロニクル

公式スターターブック

小さな王様と約束の国
FINAL FANTASY CRYSTAL CHRONICLES
ファイナルファンタジー・クリスタルクロニクル
公式スターターブック

からっぽの王国を思い出で満たしてゆく

かつてこの大地は、瘴気という汚れた空気に包まれていた。
その瘴気に触れると、人は生きていくことができなかった。
そんな人びとを守っていたのは、クリスタル。
クリスタルの光が人びとを守ってくれていた。
大きな町には大きなクリスタルが、
小さな村には小さなクリスタルが輝きを放ち、
人びとはその輝きの下で肩を寄せ合って生きていた。

しかし、クリスタルは、永遠に輝き続けてくれるわけではない。
年に一度「ミルラの雫」で清めなければ、クリスタルは輝きを失い、
町や村は滅ぶ。
そこで人びとはクリスタル・キャラバンを組織し、「ミルラの雫」を求めて旅に出た。
そしてあるとき、伝説のクリスタル・キャラバンが世界を覆う瘴気を払ってくれた。
世界に平和が訪れ、人びとは歓喜の声をあげて歌った。

伝説のクリスタル・キャラバンが世界を救うすこし前、
ある国では国王が失踪したという。
失踪した父王にかわり、少年が王位を継いだが、
ほどなくして国は瘴気によって滅んでしまった。
少年は滅びゆく故郷をあとにして、わずかな家来とともに、父を追う旅に出た。
そして流浪の果てに、ある辺境の地へとやって来た。

そこは、何もない町。
城とクリスタルだけが、あった。
幼い王は、クリスタルからある魔法を授かる。
それは、思い出を現実に変えるちから「建築術（アーキテクト）」。
少年は、家族がわりの家来とともに、
滅びてしまった故郷の再建を決意する。

種族：クラヴァット

レオ

クリスタルに選ばれ
故郷を再建する少年王

父エピタフの失踪後、国が滅亡。大臣チャイムとともに父を捜す旅に出て、放浪の末に辺境の地にたどり着いた。その地にあったクリスタルから思い出をかたちにする魔法「建築術（アーキテクト）」のちからを授けられ、故郷の再建をめざす。

種族：ハーフ（クラヴァットとセルキー）

チャイム

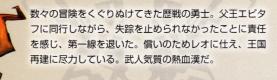
公私共に王を支える心強い大臣

レオの教育係として姉弟同然に育ち、身辺をサポートしてきた。王のベルの音を聞けば、得意の魔法で駆けつけ、国務や王の生活まで手助けしてくれる。非常に有能な女性で、多くの伝説に精通した母の知識を受け継いでいる。

種族：リルティ

ヒュー=ユルグ

熱き想いを王の成長に懸ける退役騎士

数々の冒険をくぐりぬけてきた歴戦の勇士。父王エピタフに同行しながら、失踪を止められなかったことに責任を感じ、第一線を退いた。償いのためレオに仕え、王国再建に尽力している。武人気質の熱血漢だ。

王国に住みついた
謎のペンギン

種族：不明

パブロフ

辺境の城下町にたどり着いたレオたちの前に、突如として姿を現した謎の鳥。尊大な態度で、いつも憎まれ口ばかり叩いているが、どうやら王国の秘密を握っているようだ。

王を助ける小さな
協力者たち

種族：モーグリ

モーグリ兄弟
（モグロー、モグチヨ、モグムネなど）

かつての故郷に住んでいたモーグリで、レオとは旧知の間柄。王国のあちこちに出没し、さまざまな情報を提供してくれる。はじめは３匹で登場するが、たくさんの兄弟がいるらしい。

小さな王様と約束の国
ファイナルファンタジー・クリスタルクロニクル
Official Starter Book

CONTENTS

Chapter 1
建国の心構え

Chapter 1

ゲームの購入方法とはじめ方

本作はWiiウェアのタイトル。ここではゲームをダウンロード購入する方法と、はじめてプレイするまでの手順を紹介しよう。

ダウンロード購入までの流れ

Wiiウェアとは、WiiチャンネルのWiiショッピングチャンネル内で販売されるダウンロード専用ソフトのこと。Wiiウェアの本作は、Wii本体をインターネット接続し、ショッピングチャンネル内で購入することになる。まずは本作をダウンロードする方法と、ダウンロードに必要なWiiポイントの購入方法を知っておこう。

1 Wii ショッピングチャンネル

WiiチャンネルからWiiショッピングチャンネルを選び、「Wiiウェア」を選択する。

2 Wiiウェアで「小さな王様と約束の国 ファイナルファンタジー・クリスタルクロニクル」を選択

Wiiウェア内で購入ソフトを選択する。もちろん本作のタイトルを選ぼう。Wii本体に必要な空き容量がないとダウンロードできないので注意しよう。

3 支払いは Wii ポイントで

ダウンロードには1,500Wiiポイントが必要となる。Wiiポイントを購入するには、右の4つの方法がある。

Wiiポイント購入方法

Wiiショッピングチャンネルで買う
Wiiショッピングチャンネルで「Wiiポイントの追加」を選択。「クレジットカードでWiiポイントを購入」へ進もう。

ケータイで買う
ドコモまたはauの携帯電話の専用サイトにて『Wiiポイントプリペイド番号』を買い、Wiiショッピングチャンネルに登録する。

任天堂製品取扱店で買う
任天堂製品の取扱店で『Wiiポイントプリペイドカード』を買い、カードの裏面のシリアル番号をWiiショッピングチャンネルに登録する。

コンビニで買う
取扱コンビニエンスストアで『Wiiポイントプリペイド番号』を買い、Wiiショッピングチャンネルに登録する。

4 支払いが済めばWii本体にゲームがダウンロードされる!

※ダウンロード後は、インターネットへの接続なしでゲームがプレイできます。

※ダウンロード購入に関する記事は、開発中の情報を元に作成されています。実際と異なる場合もありますので、ご了承ください。

はじめてゲームを起動する

無事にダウンロードが完了してから、Wiiメニュー画面に戻ると、Wiiメニュー画面に本作のタイトルが表示される。そこで本作タイトルを選択するとチャンネル画面が表示されるので、「はじめる」を選ぼう。そうすれば、ゲームのメインタイトル画面が表示され、ゲームをはじめられるようになるのだ。

本作のチャンネル画面。「はじめる」をポイントしてAボタンを押せば、タイトル画面に進む。

はじめてプレイするときは？

タイトル画面でAボタンを押すと、メニューが表示される。はじめてプレイするときは、「はじめから」を選び、「新しくゲームをはじめる」と表示されているファイルを選択しよう。選んだファイルにプレイしたゲームのデータがセーブされていく。なお、セーブファイルは、最大3つまで作成できる。

メインタイトル画面。ここでAボタンを押せば、メニューが表示され、ゲームが開始できる。

セーブファイルの作り方

タイトル画面で「はじめから」を選ぶ

↓

「新しくゲームをはじめる」を選ぶ

「新しくゲームをはじめる」を選び、プレイデータをセーブするファイルを選択する。データを他のファイルにコピーすることはできない。

ゲーム中はオートセーブ

ゲーム中で王国の1日が終わると、それまでプレイしたデータは、ファイルに自動的にセーブされる。ゲーム中ではじめてオートセーブされるときにファイルが作成されるが、Wii本体に8ブロック以上の空き容量が必要だ。セーブ中以外はいつでもゲームを終了できる(➡P.33)。

つづきからプレイしたい場合は？

「つづきから」を選ぶと、セーブファイルが「(王国名)○日目」と表示され、選択すればゲームを再開できる。前回プレイした最新のファイルはメニューのいちばん上に表示されるので、それを選べば簡単に前回の続きからプレイできる。ちなみに「はじめから」で作成済みのファイルを選ぶと、以前のデータを上書きして新しくゲームをはじめられるのだ。

上書きすると、元のデータは消える。注意しておこう。

ダウンロード販売の追加コンテンツ

本作は、新しい建物やダンジョンなど、もっとプレイの幅が広がる要素を追加コンテンツとして購入できる。追加コンテンツはゲームのプレイ中に購入することが可能だ。

冒険者の能力を高める聖なるほこらなど、さまざまな建物が追加される予定。

ゲーム中で購入する

ゲームのメインタイトル画面で「追加コンテンツの購入」を選ぶか、ゲーム内のお城(➡P.32)で「追加コンテンツの購入」を選ぶと購入できる。

ゲーム中でも追加コンテンツを購入できる。

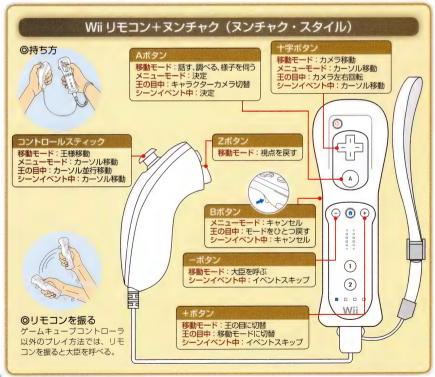
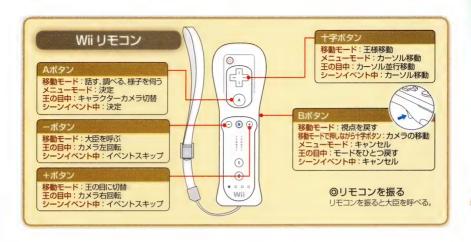
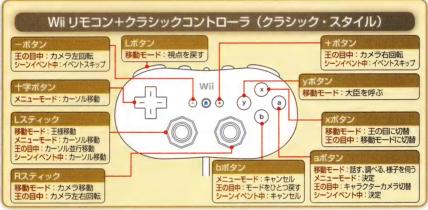
※追加コンテンツの購入の際には、インターネットへの接続が必要です。

Chapter 1

基本操作をおぼえよう

操作方法は、使用するコントローラの種類によって異なる。いろいろ試し、自分にあった方法でプレイしよう。

全部で4種類の操作方法

ゲームのプレイに使用できるコントローラは、Wiiリモコンとヌンチャクの組み合わせ、Wiiリモコンのみ、Wiiリモコンとクラシックコントローラの組み合わせ、ゲームキューブコントローラの4種類。なお、本書での説明は、ヌンチャク・スタイルを基本としている。

※王の目についてはP.16を参照

※クラッシックコントローラ操作中でも、Wiiリモコンを振ると大臣を呼ぶことができる

※ゲームキューブコントローラは振動機能には対応していない

Chapter 1

画面の見方

王国再建に取りかかる前の予備知識として、画面の見方を知っておきたい。基本情報を頭に入れ、スムーズに王国を発展させよう。

画面の各部にさまざまな情報が！

いよいよ王様の王国再建がはじまるが、その前にゲームでのメイン画面の見方をきちんと学んでおこう。ゲームを進めていくと、画面各部には、さまざまな情報が表示されていくようになる。すべての要素が表示された状態が、以下の画面だ。ここでは画面各部が何を意味しているのかを説明するので、各部から正確な情報を読み取れるようになろう。

➡P.31

① 王国の時間を時計で確認

ヒュー＝ユルグから時計をもらうと、画面左上にゼンマイ仕掛けの時計が表示される。現在の時刻は長針が指し示しており、時間が経過するとともに、太陽から月へと動いていく。王様の活動時間(➡P.18)と関係するので、こまめにチェックしながら城下町内を奔走することになるだろう。

イベントを通じて、ヒュー＝ユルグから時計をもらうことに。

② 建築術の源となる精霊力

はじめて建築術を使った後 (➡P.77)、表示されるようになる。王様の建築術は、クリスタルから授けられたもので、精霊力を用いて建築術を使っている。精霊力は建物を建設すると減っていく (➡P.46) ものであり、まさに建築術の源といったところだ。使いすぎて思うように建築術が使えない、なんてことにならないように注意しておくようにしよう。

王国再建のため、精霊石を求めて冒険者たちを送り出す。

③ 王国の予算を示す資金

国民に税金を納めてもらうことになると表示されるようになる。冒険者候補の住民を冒険者に任命したり (➡P.30)、冒険者の店や冒険者の建物に研究投資したり (➡P.50)、ギルドに投資したり (➡P.51) と、王国を発展させるには、たくさんの資金が必要だ。国民から預かった大切な資金なのだから、決してムダ遣いしたくない。計画的な使い方を心がけていこう。

ヒュー＝ユルグが、王国の財政事情を話してくれる。

④ 国民の満足ぐあいを示す幸せ度と幸せ玉

住民の店 (➡P.26) を建設すると表示されるようになる。王様が国民と会話したり、住民が住民の店で買い物をしたり、住民同士で会話したりすると、幸せ度が上昇していく。そして幸せ度のゲージが100%に達すると幸せボーナスが発生し、幸せ玉が蓄積されるのだ。幸せ玉があれば、国民に幸せをふりまく (➡P.28) ことや、お城で使う (➡P.32) ことが可能になる。

幸せボーナスが発生すると、翌朝の税収が増える。

⑤ お知らせウインドウで冒険者の活動をチェック！

はじめて冒険者をダンジョンに向かわせたとき (➡P.76) から表示されるようになる。冒険者が城外でどのような活動をしているか、あるいはおふれの進み具合など、冒険者たちに起きたおもな出来事がリアルタイムで報告されていく。目的を達成したり、途中で切り上げたり……と、お城に帰ってきそうな冒険者がいるなら、彼らと話すため出迎えに行こう。

冒険者の活躍を知るための貴重な情報源となる。

Chapter 1

城下町の景観

物語の舞台となるのは、王様が統治する王国の城下町。自分の町なのだから、隅々まで把握できるようになろう。

王様のおもな行動範囲は城下町

王様には王国を再建するという重要な使命がある。そのため、いくら精霊力が必要だからといっても、王様みずからが冒険に出るわけにはいかない。王様はつねに城下町内にいて、建物を建設したり、国民の言葉に耳を傾けたり、王様のかわりに冒険に行ってくれる冒険者たちのサポートをするのがおもな仕事となるのだ。

王様は城下町から出ることができない。町にいて王国再建に力を注ぐ。

王の目で城下町を隅々までチェック！

王様は建築術だけではなく、王の目のちからもクリスタルから授かっている。＋ボタンを押して視点を王の目に切り替えると、城下町を上空から見下ろせるようになり、城下町をくまなくチェックできる。誰かを捜したり、全体を見渡したりするときに非常に便利だ。

王の目の最中でも国民の気持ちアイコン（➡P.31）を確認できる。会話できる相手を見つけ出そう。

Check! 王の目で視点を特定の人物に固定

視点を王の目に切り替えているとき、カーソルを国民のアイコンにあわせると、視点はその人物を自動で追尾するようになる。その状態でAボタンを押せば、キャラクターカメラ（その国民を中心にした通常画面の視点）に切り替わる。国民の普段の暮らしぶりを追いかけてみるのも楽しい。

どういった順路で買い物に行くか、ルートを調べて国造りに活かしてみるのもいいだろう。

王国 城下町マップ

城下町の全体図は下のとおり。建設できる場所や向きを調べ、国造りに役立てよう。

記号の解説　建物を建設できる場所。建物は▶側に入口が向くように建設できる（➡P.47）。破線でなく実線で区切られた場所は段差がある。

建国の心構え

CHAPTER 1

城下町の景観

Chapter 1

王様の一日

王様の一日は大忙し。王国ではつねに時間が流れているので、各時間帯で何ができるか、しっかりと頭に入れておきたい。

一日の流れ　～ゲームの流れ～

王様の一日は、朝、大臣のチャイムから前日の報告を受けるところからはじまる。報告書に目を通したら、昼から夕方にかけて城下町で活動し、日が暮れるとチャイムが迎えに来て一日が終了する。その日常を繰り返していくなかで、王国は再建に向けて徐々に発展していき、そして物語が進展していくのだ。

王国が発展するのにともない、国の成り立ちやクリスタルに秘められた物語が動きはじめる。

一日のおおまかな時間区分は3つ

上で述べたように、一日のおもな時間区分は朝、昼～夕、夜の3つだ。次ページ以降、この3区分の時間帯ごとに、王様のできることや、取るべき行動について説明していく。時間を有効に使って、思い描いたとおりの国造りを実現し、王国をにぎやかにしていこう。

朝　前日の結果確認と当日の方針決定

朝目を覚ました王様は、まず城内での仕事に取りかかる。ここでやることは、前日の報告書に目を通すことと、おふれの発行。前日の冒険や経済の結果を踏まえたうえで、当日の方針を決める流れとなるわけだ。その日が王様にとっても、王国にとっても実りある一日となるかどうかは、ここで決まると言ってもいい。見落としがないか、よくチェックしておこう。

1 報告書を読む

チャイムから前日の報告書を受け取る。報告書には、冒険報告書と経済報告書の2種類がある。冒険報告書は、冒険者たちの前日の活動を時間ごとに記したものであり、経済報告書は資金と精霊力の収支報告書だ。両方とも目を通し、前日の結果を確認しよう。

❖冒険報告書の見方
➡P.20
❖経済報告書の見方
➡P.21

2 メダルを授与

前日におふれを達成した冒険者がいる場合は、経済報告書を確認したあと、おふれを発行する前に、おふれ達成者にメダルを授けることになる。メダルとは何か、どのような効果があるのか、またどういった種類があるのかを確認しておこう。

❖メダルについて
➡P.22

3 おふれを出す

精霊力を集めるには、ダンジョンに眠る精霊石を見つけてくる必要がある。そこで王様は、冒険者にどのダンジョンを探索させるかを決めて、おふれを発行する。つまり、おふれを発行することにより、その日の活動の方針を冒険者たちに伝えるわけだ。

❖おふれの発行の仕方
➡P.23
❖王国地図の見方
➡P.23

Check! おふれを出さなかったら？

おふれは必ず発行しなければならない、というわけではない。おふれを出さなかったら、冒険者たちは、その日の行動を自分で決める。疲れている者は休むし、ある者はダンジョンに向かって経験を積むだろう。あえておふれを発行せずに、冒険者たちが一日をどう過ごすか観察してみると、彼らの性格や個性が見えてくるかもしれない。

おふれを出さなかった翌日の冒険報告書。なかなか興味深い。

朝の行動　冒険報告書の見方

冒険報告書は、王様が任命した全冒険者分が毎日作成される。重要な情報がいっぱい載っているので、報告書の見方を知っておきたい。冒険者ごとの行動は、「○○（冒険者名）の冒険」を選択すれば見ることができる。この「行動」画面でダンジョンについての記述を選択すると「ダンジョン」、ダンジョン内での戦闘項目を選択すると「バトル」の情報が確認可能だ。

冒険者の名前を選択（ステータス）

冒険者名を選ぶと、その冒険者のステータスを確認できる。

➡P.34

「行動」

選択した冒険者の一日の行動がすべてわかる。行動中に通過したダンジョンを選択すると、王国地図での場所を確認できる。そして、おふれや経験を積むための目的地を選択すると、右の「ダンジョン」の項目へと報告書が切り替わるのだ。

「行動」画面では、冒険前の城下町での行動から、冒険後に帰宅するまでの行動が記録されている。

「ダンジョン」

目的のダンジョン内部での行動記録。ここで魔物と戦闘したとの記述を選択すると、下の「バトル」の項目に切り替わる。

戦闘後に獲得したアイテムやギルもここで確認できる。

「バトル」

魔物との戦闘記録。1ターンごとに、行動や与えたダメージが記載されている。全滅したときは、ここで敗因を探るといい。

冒険者がどのような戦闘をしたか、くわしく分かる。

朝の行動 経済報告書の見方

経済報告書には、資金と精霊力の収支が記載される。このうち「今日の収入」の項目は、資金であれば住民からの税収額が、精霊力であれば前日に冒険者がダンジョンで獲得してきた精霊石の合計が掲載されるのだ。

なお、いちばん下段の「今日の予算」は、その日に王様が使える資金と精霊力なので、報告書を読み慣れないうちは、まず最初にこの項目をしっかりとチェックするように心がけよう。

資金の収支をチェックしよう

報告書の中央には前日の資金の支出（昨日の予算、昨日の支出）と、その日に加算される資金（今日の収入、幸せボーナス）が表示される。王様が前日に使った分以外に資金が差し引かれる要素はないので、「今日の収入」がマイナスになることはない。王様としては、使いすぎないように注意しておけばいい。なお、前日に幸せボーナス（➡P.15）が発生していれば、収入が少し増える。その収入増加分は、「幸せボーナス」に表示されるのだ。

冒険者の日給は既に差し引かれているので、収入がマイナスになることはない。

幸せボーナスは税収より額は小さいが、積み重ねていけば大きな収入源となる。

精霊力は報告書を受けたときに加算

お知らせウインドウを通じて、昼間のうちに冒険者がダンジョンをクリアしたことを知ることもあるだろう。ほどなくして冒険者は城に戻ってくるが、その日に冒険者がダンジョンで獲得した精霊石は、すぐさま王様が使えるようになるわけではない。持ち帰った精霊石を精霊力として建築術に使えるようになるのは、経済報告書に目を通してから、つまり翌朝以降なのだ。ちなみに、資金と同様、「今日の収入」がマイナスになることはない。

冒険者の帰還と同時に精霊力を獲得するのではなく、獲得は翌朝以降だ。

ダンジョンでの戦闘勝利で獲得することもある。微量であっても精霊力は貴重だ。

朝の行動　前日のおふれ達成者にメダル授与

経済報告書に目を通し終わったあと、前日におふれ達成者が出ていれば、おふれ達成者の報告となる。どの冒険者がどのおふれを達成したか確認でき、達成者にはかならずメダルをあげることになるのだ。

王様が冒険者に与えるメダルは、最初から持っているものか、城下町での活動中に入手したものから選ぶ。メダルにはさまざまな効果があるので、冒険者の能力やステータス、メダルの効果を確認し、最適なものを選んであげよう。

メダル授与のきまり

- メダルはおふれ達成者に授与
- おふれ達成者とは、ダンジョンで魔物の親玉を倒すか、アイテムや素材を獲得してきた冒険者のこと
- ひとつのおふれに対し達成者はひとり
- 同じ冒険者に何度でもメダルを与えることができる
- パーティ（➡P.62）の場合、達成者はリーダーのみになる

メダルで冒険者の能力値がアップ！

王様が最初から持っているメダルの種類は6種類（右表参照）あり、授与すると冒険者の能力値がアップする。これら6種のメダルは、いくつ授与しても尽きることはない。また、基本的にダンジョンのレベル（➡P.73）が高ければ、そこでおふれを達成したときほど、メダルによる能力値の上昇効果が大きくなる。なお、メダルによる能力値の上昇効果は加算されていき、別の能力値上昇メダルを与えたからといって以前の上昇効果が失われることはない。

おもなメダルの種類

メダルの名前	説明
ちからのメダル	ちからをアップさせる 攻撃力が向上
耐久力のメダル	耐久力をアップさせる 防御力が向上
器用さのメダル	器用さをアップさせる 命中率を高める
素早さのメダル	素早さをアップさせる 回避率を高める
知性のメダル	知性をアップさせる 黒魔道士向け
精神のメダル	精神をアップさせる 白魔道士向け

ちからのメダル

耐久力のメダル

器用さのメダル

素早さのメダル

知性のメダル

精神のメダル

Check!　性格や好みを変えるメダル!?

家庭円満状態の民家（➡P.26）を訪れたり、一定の条件を満たしたりしたときには、上記の6種類以外の特殊なメダルを入手することがある。そういったメダルのなかには、冒険者の性格や好みを変える効果もあるようだ。ただし、これらのメダルは上記の6種類とは異なり、授与するとメダルはなくなってしまう。また、メダルの効果も、いちばん新しくもらったものだけが反映される。

1種類につき9個まで持てるが、与えるたびに減っていく。

朝の行動 おふれを発行しよう！

おふれを発行するには、王国地図でダンジョンか城下町を選び、そこに表示されるおふれリストから選べばいい。一度に出せるおふれは、城下町に建設した掲示板（➡P.25）の数と同じ数だ。立て札の公園（➡P.65）を建設すれば、おふれを出せる数がひとつ増える。ただし、同じおふれを複数の掲示板に同時に出すことはできないので注意しよう。

選択カーソル
ダンジョンや城下町にあわせて選択すると、おふれリストとダンジョン情報が表示される。

おふれリスト
発行できるおふれの一覧。選択した場所や、探索度に応じて異なるおふれが出る。

ダンジョン情報
選択したダンジョンの特徴や、出現するモンスターのリスト。

おふれを受けさせる冒険者は王様が決める！

基本的におふれは、冒険者にダンジョンから精霊石を取ってきてもらうために出すもの。朝出したおふれは、城下町の掲示板に張り出される。掲示板の前に集まってきた冒険者たちは、自分にあったおふれがあれば志願してくるので、誰におふれを受けさせるか決めることができる（➡P.25）。つまり、おふれ発行と掲示板に行くことは、セットで考えておこう。

おふれを発行したらまっさきに掲示板に向かおう。

Check! おふれ達成で幸せフィーバー！

冒険者がおふれを達成すると、幸せ度（➡P.15）を示すゲージが光り出す。この状態を幸せフィーバーといい、普段より幸せ度の上昇幅が大きくなるので、幸せボーナスを狙って積極的に住民に話しかけていこう。ちなみに、この幸せフィーバーもメダル授与と同様、冒険者がダンジョンでのおふれを達成した場合のみ発生する。

幸せフィーバーは一定時間経つと終わってしまうので、会話を優先しよう。

城下町を自由に動き回れ！

報告書の確認、メダルの授与、おふれ発行といった朝の仕事を終えると、王様は城下町へと繰り出す。日が暮れてチャイムが迎えに来るまでは、基本的には自由に活動できる時間だ。しかし、自由であるため、かえって何をしていいか迷ってしまうことも……。ここでは、昼間にやっておきたいことを解説していく。悩んだときは参考にしてほしい。

王国の時間はリアルタイムで経過していく

昼から夕方にかけて城下町を自由に動き回れる時間帯は、リアルタイムで時が流れていく。ぼんやりしていたら、あっという間に日が暮れてしまうので、目的をハッキリさせておきたい。

王様が昼間に取れる行動は多いが、国の発展、冒険者への依頼、国民とのふれあいの3つに大別できる。その日に何を重点的に進めるかを選び、スムーズな国造りを実現したいところだ。

王国再建の使命を忘れなければ、何をしても自由な時間だ。

1 国を発展させる

王国発展の基本は建築術で建物を建設すること。建設できる場所を見て回り、国の将来図を思い描いておこう。また、建設以外の手段で国を発展させる要素も忘れずに。

※いろいろな場所に行ってみよう ➡P.25
※建物を建設したい ➡P.28
※お城で王国を発展させたい ➡P.32

2 冒険者への依頼

城下町の外に出ることができない王様に代わって、冒険者たちがダンジョンに精霊石を探しに行く。王国再建に必要な精霊石を増やすためにも、冒険者との接し方を知ろう。

※冒険者におふれを受けさせたい ➡P.25
※冒険者の情報を確認したい ➡P.29

3 国民とのふれあい

国民の声に耳を傾けるのも、王様の重要な仕事。城下町を歩いて住民や冒険者に話しかけ、幸せ度を上昇させていきたい。住民や冒険者から情報を得られることもある。

※いろいろな場所に行ってみよう ➡P.25
※国民とふれあおう ➡P.30
※冒険者を任命しよう ➡P.30

いろいろな場所に行ってみよう

はじめはカエル掲示板しか存在しなかった王国の城下町も、王様の建築術により、徐々ににぎわいを見せていく。昼間の自由な時間を利用して、城下町内の施設や建物を訪れよう。施設や建物にはそれぞれ異なる役割や効果があるので、それらをキッチリと活用していきたい。また、いま王国にはどのような建物が不足しているのかも、熟知しておきたいところだ。

掲示板

おふれに志願する冒険者たち

カエル掲示板以外にも、立て札の公園(➡P.65)を建設することで掲示板を増やせる。ひとつの掲示板に志願してくる冒険者は最大5人。おふれを受けさせるための手順は以下のとおりだ。なお、掲示板を確認すると、志願者全員に依頼することもできる。また、疲れがたまっている冒険者には休みを取るように指示する(➡P.44)ことも可能だ。ちなみに、おふれ志願者に話しかけず放置した場合、しばらく時間が経つと、勝手におふれを受けることになる。

おふれを発行した掲示板の前に、冒険者たちが集まってくる。

おふれに志願した冒険者には、気持ちアイコン(➡P.31)が表示される。

志願者に話しかけ、おふれを受けさせるかどうか決めよう。

公　園

冒険者の疲れをいやす

公園を利用するのは、基本的には冒険者だけ。疲れのたまった冒険者が、掲示板に行く前に立ち寄るようになる。たいていの場合、しばらく公園でまったりと休み、やる気を取り戻して掲示板へと向かう。

しかし、なかには公園から出てこない冒険者もいる。そのような冒険者は、非常にやる気を失っている(➡P.44)のだ。そのような冒険者がいたら、王様みずから話しかけ、休みを取らせるか、勇気づけてやる気を取り戻させてあげよう。

まったりしている冒険者は、すぐ掲示板へと向かう。

やる気を失った冒険者は、公園から出てこない。

民家

王様による国民のお宅訪問

小さな家や広い家を民家といい、訪問すると家族の情報が見られる。家族間の友好度を示すハートゲージがいっぱいになると円満家庭となり、メダルがもらえたり、翌日の税収がアップしたりする。

前日に全滅した冒険者は…

前日に全滅した冒険者は外出せずに家で療養中。お見舞いに行こう。

ハートゲージ

家族の仲の良さを示す。友好度の上げ方はP.28を参照。

住民の店

住民は買い物をすると幸せに

パン屋や商館を訪れた住民が買い物をすると、幸せ度が上昇する。住民の店を訪問したら店主に話しかけ、繁盛しているかどうか聞こう。客足が鈍いと幸せ度がなかなか上がらないので、お店の移転(➡P.49)も考えたい。

パン屋

住民が訪れやすい場所に建設すれば、住民はどんどん幸福になっていく。

商館

パン屋より商館で買い物をしたときのほうが、幸せ度の上昇幅は大きい。

冒険者の店

冒険の必需品を販売

冒険者が冒険に必要な装備を調えるための店で、住民が訪れることもある。王様が訪問すると、商品を見たり、投資(➡P.50)したりできる。

たまに特売日になることも

特売日には珍しい商品が並ぶ。国民の来店頻度が高いほど特売日になりやすい。

武器屋

魔物を攻撃するための武器を販売するお店。

防具屋

魔物から身を守るための防具を販売するお店。

道具屋

ポーションなど冒険に必須のアイテムを販売するお店。

冒険者の建物

冒険者のジョブに関する施設

冒険者のジョブやアビリティに関する建物なので、住民は訪れない。ここでは建物ごとに関連するジョブに就いている冒険者の情報や、現在その建物で習得可能なアビリティを確認できる。習得可能アビリティは、投資すれば(➡P.51)増えていく。

遊技場

シーフの施設。冒険者がギルを稼ぐこともある。

訓練場

戦士の施設。冒険者が安全に経験を積める。

白魔法学院

白魔道士の施設。厳かなたたずまいの建物だ。

黒魔法学校

黒魔道士の施設。学問の府、といった趣だ。

特殊な建物

間接的に冒険者を助ける

以下の3種類の建物は、建設の際の種類分けとしては、特殊な建物に分類されている。酒場ではパーティ編成、ギルドでは冒険者を増やしたり日給を上げたりでき、宿屋には旅人が来訪する。いずれも、直接的ではないものの、間接的に冒険者を手助けするための施設だ。

酒場

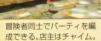
冒険者同士でパーティを編成できる。店主はチャイム。

ギルド

任命できる冒険者の数を増やせば探索もスムーズに。

宿屋

宿屋を訪れた旅人は冒険者とパーティを組むことも。

展望台

町の様子やお役立ち情報を確認

クリスタルのある広場よりやや南にある塔の下には、モーグリ兄弟のモグヨシがいる。モグヨシに話しかければ展望台に登ることができるのだ。展望台からは城下町が一望できるので、これまで発展させてきた城下町をあらためて見直してみるのもいい。

ちなみに、モグヨシからは、建物の種類や、国造りに役立つ話を聞き出すことができる。何か分からないことがあったらモグヨシに話しかけ、情報を仕入れよう。

展望台からの眺めは壮観。視界は360°見回せるので、城下町を一望できる。

物知りなモグヨシからは、さまざまな情報を聞くことができる。しっかり耳を傾けよう。

昼～夕の行動　チャイムを呼び出そう！

王様がベルを鳴らして呼び出すと、大臣のチャイムはすぐさまテレポで駆けつけてくる。建築術を使うときは彼女を呼び出すことになるので、たびたびお世話になることだろう。建築術の使用以外にも、チャイムを呼び出したときに実行できることはいろいろある。そして、いずれもが重要な要素なので、それぞれの役割と効果を理解しておこう。建築術とあわせて以下にまとめたので、参考にしてほしい。

建築術で建物を建設しよう

城下町で建物を建設できる場所は、地面が明るく光っているので判別しやすい。光っている場所に入り、そこでチャイムを呼び出せば、建物を建設できる。建設できる建物の種類が増えたときにチャイムを呼び出すと、その建物について簡単な説明をしてくれるので、建設の際には参考にするといいだろう。

光っていない場所で呼び出しても建築術を使うことはできないので、立ち位置に気をつけよう。

行動を切り上げて休む

チャイムを呼び出したときに「もう休むよ。」を選べば、昼間の活動を終えて城に戻ることができる。通常であれば、夕方以降にチャイムが迎えに来てから一日が終了するが、ここで休むことを選べば、その時点で一日が終わる。投資など、実行した翌日に効果が現れるものを早く確認したいときなどは、早く休むのも有効だ。

早めに一日を終了しても、冒険者や住民の行動には支障がないので安心して休もう。

国民に幸せをふりまこう！

幸せ玉がたまっていると、玉を1つずつ消費して国民に幸せをふりまける。幸せをふりまいているときに住民に話しかけると家族の友好度が上昇し、冒険者に話しかけると一時的に能力をアップさせることができるのだ。幸せふりまき中は、できるだけ多くの国民に話しかけるようにしよう。

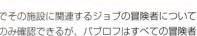
住民と話せば友好度を示すハートゲージが上昇。友好度を高めて、特殊メダルをもらおう。

冒険者と話すと能力が一時的に向上。ダンジョンに出発する前に話しかけるのがオススメだ。

昼〜夕の行動 パブロフと話して情報通に！

王国に謎のペンギン・パブロフが出現すると(➡P.79)、以降、パブロフは王様の後ろをついてくるようになる。たまに転んだりするが、すぐ起き上がって追いかけてくるのだ。

パブロフはつねにインフォアイコン(➡P.31)を出しているので、いつでも話しかけることができ、冒険に関するさまざまな情報を見ることができる。冒険者の能力など確認したいことがあったら、パブロフにたずねればいい。

パブロフが教えてくれる冒険の情報

パブロフが教えてくれる冒険の情報は、以下の4種類。いずれも冒険と冒険者に関するものだ。冒険者の情報は、それぞれの冒険者の建物でその施設に関連するジョブの冒険者についてのみ確認できるが、パブロフはすべての冒険者の情報を教えてくれるので、とても役に立つ。

ダンジョン情報

王国地図とダンジョン情報を見ることができる。ダンジョン情報では、そこに向かった冒険者も確認可能だ。

冒険者の情報

冒険者の情報を確認できる。リストの名前左横のマークのおもな意味はP.64、データの見方はP.34を参照してほしい。

パーティの情報

冒険に出たパーティの情報と現在の状況が閲覧可能。ひとりで行動している冒険者も、ひとりのパーティとして情報が出る。

今日の出来事

その日にお知らせウィンドウに表示されたメッセージを、発生順にすべて読み直すことができる。見落としたときに便利だ。

Check! ゲーム中でもオプション設定を変更可能

ゲームのメインタイトル画面で「オプション」を選択すると、カメラの動かし方についての設定ができる。ゲーム中でも、パブロフに話しかけて「オプション設定」を選択すると、同様にカメラの設定を変更することが可能だ。パブロフに話した場合は、実際にカメラがどう動くかすぐに確認できるので、自分にあった設定を見つけやすい。

カメラの動かし方は、上下、左右の2点を変更することができる。

建国の心構え

CHAPTER 1

王様の一日

昼〜夕の行動　国民とふれあおう

王国に住む国民は、城下町だけで行動する住民と、ダンジョンに向かう冒険者に分けられる。住民か冒険者かによって、城下町での行動、行く場所が異なっているのだ。どのような違いがあるのか、また彼らが普段どのような行動をするのか、あらかじめ把握しておこう。

国民の区分

民家を建設すると、住民と冒険者候補が王国に増える。住民、冒険者、冒険者候補の日頃の活動の違いを把握しておこう。

ダンジョン

王様

任命

冒険者

王様に任命されて、候補者は冒険者に。冒険者の店や冒険者の建物で準備をしたあと、ダンジョンへと向かう。探索後、お城で日給を受け取り、帰宅する。

住民

住民は城下町でのみ活動する。城下町外には出ない。住民の店や冒険者の店で買い物をしたり、住民同士で親睦を図ったりする。住民同士が話すと、幸せ度が上がり、おはなしアイコンも出やすい。

冒険者候補

冒険者候補は住民と同じ扱いとなり、城下町から外に出ることはない。王様に任命されると、翌日から冒険者になる。

城下町内

Check!　冒険者候補を冒険者に任命しよう！

民家を建設後、その家の冒険者候補がお城の前にやってくる。ここで王様が任命すれば、冒険者候補は翌日から冒険者となるのだ。任命に必要な費用は、ひとりにつき資金100。一日に任命できる最大数は4人で、冒険者に任命できる上限人数は、ギルドに投資（➡P.51）すれば増えていく。任命しなかった冒険者候補は、住民と同様に行動し、冒険者人数に空きがあればお城の前に来る。

お城の前で冒険者候補に話しかければ、任命するか選べる。

CHAPTER1 FOUNDING A KINGDOM

気持ちアイコンで国民の感情を知る

国民の頭上に表示されるマークは、気持ちアイコンといい、ここには国民の感情が示されている。気持ちアイコンは全部で14種類。いま国民が何をしているのか、どう感じているのかを知れば、より国民とうまく接することができるだろう。基本的に吹き出しマークのアイコンは会話でき、四角マークのアイコンは会話できない。各アイコンの意味を熟知しておこう。

✣ アイコンの種類

アイコン	説明
	うきうきアイコン 楽しいとき。幸福度が上昇している **会話：できない**
	はてなアイコン なにかに興味を示している状態 **会話：できる**
	にこにこアイコン 志願したおふれにやる気を見せている **会話：できる**
	おはなしアイコン 会話できる状態か、おふれに志願している **会話：できる**
	どんよりアイコン 落ち込んでいたり、冒険中に全滅した状態 **会話：できる**
	びっくりアイコン イベントか、重要な会話が発生する **会話：できる**
	インフォアイコン 情報が閲覧可能である状態。パプロフ専用 **会話：できる**

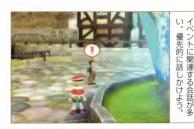
アイコン	説明
	いそがしアイコン 冒険への出発前、酒場に向かっている **会話：できない**
	まったりアイコン 公園で休息中。やる気を回復している **会話：できない**
	リサーチアイコン おふれで城下町内を探索している状態 **会話：できない**
	買い物アイコン 住民の店、冒険者の店、冒険者の施設に移動中 **会話：できない**
	ただいまアイコン 帰宅中。おもに日給を受け取った冒険者が出す **会話：できない**
	日給ゲットアイコン 日給を受け取りに城へ向かっている **会話：できる（城下町外のおふれを受けた冒険者のみ）**
	冒険出発アイコン 冒険のため城外へ向かっている **会話：できる**

王様の一日

Check!　びっくりアイコンを見逃すな

気持ちアイコンのなかで、とくに見逃してはならないのが、びっくりアイコンだ。このアイコンを示す国民に話しかけると、イベントが発生したり、それに関連する重要な情報を教えてくれたりする。建設できる建物が増えることもあるので、忘れずにチェックしたい。なお、やる気を失った冒険者が公園にいるときも、びっくりアイコンを出す。こちらも話しかけて配慮するのを忘れずに。

イベントに関連する会話が多い。優先的に話しかけよう。

昼〜夕の行動　お城でできること

昼から夕方にかけて城下町にいる時間帯でも、王様の居城に入ることができる。ここでは、朝の報告書をもう一度見ることが可能なので、朝の段階で思わず読み飛ばしてしまったときなどは、入城して「朝の報告　もういっかい。」を選択するといい。冒険報告書と経済報告書を個別に見ることができる。なお、朝とは異なり、冒険報告書の「バトル」（➡P.20）は見ることができない。

お城に行けば、当日朝の報告書は、いつでも読み返せる。

幸せ玉を王国の発展に使う！

はじめて幸せゲージが100%になって幸せボーナスが発生し、幸せ玉が蓄積されたときは、お城に行ってみよう。すると「幸せ玉を王国の発展に使う！」という項目が追加されている。何度か幸せ玉を使うと、画面右上のゲージがいっぱいになり、王国ランクがアップ（➡P.70）するのだ。なお、ランクが上がると一度に必要な幸せ玉の数も増えていく。

現在の幸せ玉
現在、王様が所持している幸せ玉の個数。住民の店を増やすと最大数も増加する。

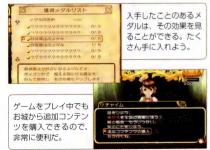
幸せ玉の蓄積具合と必要数
ゲージは、今までに納入した幸せ玉の蓄積度合いを示す。ゲージ下の玉の数は、発展に使うときに一度に必要な幸せ玉の個数を示している。

Check!　「別のことをしよう。」と追加コンテンツの購入

城内のメニューで「別のことをしよう。」を選ぶと、いま持っている特殊メダルの種類と個数を確認することができる。

また、「クローゼットに行こう。」と「チャイムの部屋に行こう。」は、追加コンテンツ（➡P.11）を購入することによって、使えるようになるメニューだ。なお、追加コンテンツは、P.11で説明したとおり、メインタイトル画面だけでなく、ゲーム中の城内でも購入できる。城内で「追加コンテンツの購入」を選べばいい。

入手したことのあるメダルは、その効果を見ることができる。たくさん手に入れよう。

ゲームをプレイ中でもお城から追加コンテンツを購入できるので、非常に便利だ。

夜 一日の終わり

城下町で活動していると、やがて日が暮れ、あたりも暗くなっていく。日没前にはチャイムが迎えに来たり、まだ日が高い時間であってもチャイムを呼び出して「もう休むよ。」を選択したら一日が終わることになる。そして翌朝になると、ふたたび報告書を受け取り、新しい一日が始まる。こうして王国の毎日が過ぎていくのだ。

チャイムが迎えに来た時点で、城下町での活動は終了する。続きは翌日以降に。

夜にならなくても、チャイムを呼び出せば、一日を終えることができるのだ。

もう少し活動時間を長くしたい！

夕方にさしかかったかと思うと、すぐにチャイムが迎えに来てしまうため、遠出した冒険者を出迎える前に一日が終了してしまった、なんてことも、しばしば起こるはずだ。しかし、チャイムが迎えに来る時間は、遅らせることができる。国民の家庭の友好度を高めて円満家庭を増やしていくと、民家の門灯に明かりが灯され、王様が遅くまで外を出歩けるようになるのだ。活動時間を長くして、より多くの国民とふれあい、さらに国造りを進めていこう。

まだ陽が傾き始めたばかりだが、チャイムが迎えに来てしまう。

幸せをふりまいて、たくさんの家庭の友好度をアップ！　すると……

あたりは暗くなってきたが、まだまだ外を歩けるようになった。

Check! 一日の最後にオートセーブ

一日が終わると、その時点でオートセーブされる。ここでのセーブ中以外なら、いつゲームを終了しても構わないが、たとえば夕方に終了すると、その日一日の朝からの行動すべてがセーブされないことになってしまう。そのため、セーブ終了後、翌朝の報告書が出されるあたりでゲームを終了するようにしておけば、前日の行動がムダにならなくて済むのでオススメだ。

セーブ中は何もせず、無事に保存されるのを待とう。

建国の心構え
CHAPTER 1
王様の一日

王国再建に必須の精霊力の入手は、冒険者の腕にかかっている。探索を成功に導くためには、冒険者の育成は欠かせない。

冒険者情報の見方を知ろう

冒険を成功させるには、冒険者たちの向き不向きを知り、適材適所のおふれを受けさせる必要がある。また、経験不足の冒険者に成長を促すなど、冒険者の特徴をつかむのは王様の責務といえる。各人の個性を把握できるようになるためにも、まずは冒険者データの見方を知ろう。

ステータス

1 名前
冒険者の名前を表す

2 性別
♂はその冒険者が男であることを、♀は女であることを表す

3 ジョブ
その冒険者のジョブ(➡P.36)を表す

4 アイコン
「好み」を変更する特殊メダル(➡P.22)が授与されていれば、表示される

5 レベル
総合的な強さを意味する。レベルが上がれば能力値が上昇していく

6 経験値
現在の経験値のたまり具合をゲージで表示。100%になるとレベルが1上がり、ゲージは0%(空欄状態)に戻る

7 所持金
所持している金額を表す。通貨の単位はギル

8 HP(ヒットポイント)
生命力を表す。攻撃を受けると減少し、0になると戦闘不能になる

9 体力
体力の高さを表す。体力が高いとHPも多くなる

10 ちから
力の強さを表す。物理攻撃の攻撃力に影響する

11 耐久力
体の丈夫さを表す。物理攻撃に対する防御力に影響する

12 器用さ
手先の器用さを表す。物理攻撃の命中率に影響する

13 素早さ
動きの俊敏さを表す。物理攻撃の回避率に影響する

14 知性
頭の良さを表す。黒魔法の威力や、黒魔法に対する耐性に影響する

15 精神
精神力の強さを表す。白魔法をかけたときや、かけられたときの効果に影響する

16 性格
日常生活での方針、装備へのお金のかけ方などに影響する

17 方針
好んで志願するおふれやダンジョン、戦闘方法などに影響する

18 攻撃力
攻撃能力の高さを表す。ちから＋武器補正が攻撃力となる

19 防御力
防御能力の高さを表す。耐久力＋防具補正が防御力となる

20 種族
その冒険者の種族を表す

21 好み
どのような武器やアビリティを好んで使うかに影響する

22 所属パーティ
所属パーティの名前が表される

23 住んでいるところ
住んでいる家を表す

24 冒険者のようす
アクションで現在のやる気の度合いを確認できる

アビリティ

その冒険者が習得しているアビリティと、そのアビリティの説明が表示される。アビリティのレベルが高くなるほど、効果が高くなる。なお、習得できるアビリティは、ジョブによって異なる(➡P.36)。

アビリティを得る方法

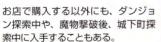
戦士は訓練場、シーフは遊技場、白魔道士は白魔法学院、黒魔道士は黒魔法学校で、お金を払って習得する。

習得できるアビリティは、ジョブごとに異なる。アビリティによってジョブの個性が表れるのだ。

アイテム

その冒険者が冒険者の店で購入したり、冒険中に入手したりしたアイテムと、その説明が表示される。装備している装備品にはEマークが付く。同じ名前のアイテムであっても、レベルの高いほうが効果が高い。

アイテムを得る方法

お店で購入する以外にも、ダンジョン探索中や、魔物撃破後、城下町探索中に入手することもある。

道具屋で販売されているようなアイテムは一度使うとなくなる。装備品は消耗しない。

その他情報

家族構成や、家族との関係、近所との関係といった、その冒険者の個人的な人間関係について表示される。直接、冒険に関係することはないが、その冒険者の人となりが分かるので、なかなか興味深い。

近所との関係について

住んでいるところの近くの住民や冒険者と仲良くなることがある。近所付き合いによって変化することも。

その冒険者が家庭内ではどういったポジションなのかを読み取ることができる。

冒険者のジョブを知ろう

冒険者にはさまざまなジョブがあり、それぞれ異なった特性がある。ジョブによって装備できるアイテムや、習得できるアビリティも違う。なかには探索に向くジョブや、戦闘よりも回復に長けたジョブなどがあり、各ジョブの特性を踏まえたうえで、おふれを発行したり、パーティ編成（➡P.62）に取り入れたりするようにしたい。まずは、どのようなジョブがあるのかを知ろう。

ジョブによって役割が異なる

装備可能なアイテムやアビリティが異なることによって、ジョブごとの役割が違ってくる。たとえば武器攻撃や守備力に長けた戦士は攻撃役や味方を守る役、白魔法を使える白魔道士は回復役……といった具合だ。各ジョブの特徴や向いている役割は、P.38以降の各ジョブの紹介ページを参照してほしい。

なお、王様から任命されたばかりの冒険者は、すべて戦士のジョブに就いている。ジョブを変更したい場合は、ジョブチェンジ（➡P.37）する必要がある。

冒険者候補から冒険者に任命されたばかり。みんな最初のジョブは戦士だ。

ジョブチェンジの必要性

はじめのうちは初期ジョブの戦士だけでも大丈夫だが、物語が進むにつれ、魔物は手強くなり、ダンジョンの探索も難しくなる。そのようなときは、冒険者をジョブチェンジさせ、異なるジョブの特性、アビリティを駆使して困難に立ち向かおう。ジョブチェンジするには、各ジョブに対応した冒険者の建物を建設する必要がある。また、冒険者たちはこれらの建物でお金を払い、そのジョブのアビリティを習得するのだ。

ジョブチェンジに必要な建物

ジョブ	冒険者の建物
戦士	訓練場
シーフ	遊技場
黒魔道士	黒魔法学校
白魔道士	白魔法学院

※別のジョブから戦士にジョブチェンジするには訓練場が必要となる

Check! 冒険者の初期値とジョブの関係

レベルアップしたときの冒険者の能力上昇幅は、レベル1のときの初期値が高いものほど成長しやすい。ジョブチェンジ時の能力変化（➡P.37）はあるが、やり方次第では知性の高い戦士を誕生させることも可能だ。なお、冒険者候補の自宅近くに冒険者の建物か、一部の冒険者の店があると、冒険者候補の能力が変化する（➡P.49）。任命時に初期値をチェックし、どの能力が伸びそうか、どのジョブに向くか、考えておくといい。

冒険者候補の能力値は、自宅の家族情報で見ることができる。

ジョブチェンジの仕方

冒険者の建物を建設すると、城下町にジョブチェンジのおふれを出せるようになる。ダンジョン探索などのおふれと同様、掲示板の前に志願者が集まっているので、さっそく掲示板に向かおう。志願者に王様が話しかけて、誰をジョブチェンジさせるか決めることができる。なお、しばらく時間が経過すると、志願者はおふれを受けず（ジョブチェンジせず）に帰宅する。

重要な能力はジョブごとに異なる！

戦士ならちからが高いほど、黒魔道士なら知性が高いほど、ジョブの特性やアビリティの効果をより引き出すことができる。つまりジョブごとに重要な能力は異なるのだ。冒険者の能力を調べて、どのジョブに向いているかを判断し、ジョブチェンジさせよう。

✣ジョブごとに重要な能力

ジョブ	重要な能力	ジョブ	重要な能力
戦士	耐久力・ちから	白魔道士	精神・耐久力
シーフ	器用さ・素早さ	黒魔道士	知性・器用さ

自分の能力に向いたジョブへのジョブチェンジがおふれに出ると、冒険者は志願してきやすい。

ジョブチェンジすると能力が変化する！

ジョブチェンジすると冒険者の能力は変化する（右表参照）。たとえば知性の高さが必要な黒魔道士にジョブチェンジすれば知性が高くなるように、そのジョブに向くように変化するのだ。それまで知性が高くなかった戦士だったとしても、この能力変化によって、黒魔道士に適した能力になってくれるので、ジョブチェンジ後の活躍も期待できるだろう。

✣ジョブチェンジ後の能力変化

戦士 にジョブチェンジ
武器攻撃や防御に影響するちからと耐久力がアップ。
- UP 耐久力・ちから
- DOWN 知性・精神

シーフ にジョブチェンジ
低下する種類は多いが器用さと素早さが大幅に上昇。
- UP 器用さ・素早さ
- DOWN 耐久力・精神・ちから

白魔道士 にジョブチェンジ
白魔法の効果に影響する精神がアップする。
- UP 精神・耐久力
- DOWN 素早さ・器用さ

黒魔道士 にジョブチェンジ
黒魔法の効果に影響する知性が大きく上昇する。
- UP 知性・器用さ
- DOWN ちから・耐久力

Check! ジョブチェンジさせるときの注意点

ジョブごとに使えるアビリティは決まっているので、ジョブチェンジ後は、それ以前に習得していたアビリティが使えなくなってしまう。また、ジョブによって装備できないアイテムもあるので、場合によっては、冒険者はアビリティだけでなく装備もイチから整え直すことになる。ジョブチェンジしたからといっても、すぐにそのジョブの特性を発揮できるわけではない点をおぼえておこう。

ジョブチェンジ後に装備品が使えなくなることもある。

戦士 Warrior

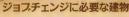
武器攻撃のスペシャリスト

攻撃力の高い武器を使い、前線で魔物をなぎはらう戦闘のスペシャリスト。

重要な能力: 耐久力・ちから

訓練場
➡ P.60

おもなアビリティ

かばう
仲間の代わりに魔物の攻撃を受ける。耐久力の高い戦士ならでは。

ダブルアタック
連続で魔物を攻撃する。攻撃力を活かすアビリティだ。

暗黒剣
自分のHPを削って魔物に大ダメージを与える。

シーフ Thief

ダンジョン探索はオマカセ

ダンジョンの探索や近道発見、宝箱の鍵開けのプロ。探索に能力を発揮する。

重要な能力：　器用さ・素早さ

ジョブチェンジに必要な建物

遊技場
➡P.61

おもなアビリティ

タカの目	迷わずの術	マッピング
ダンジョンから獲得できる精霊力が増加する。	ダンジョンで道に迷わなくなる。探索時に役立つ。	ダンジョンを探索したときの効率が上がる。

建国の心構え
CHAPTER 1
冒険者を育てよう

Jobs

白魔道士 White Mage

傷ついた仲間を回復

傷ついた仲間を癒やし、戦いに希望を与える。パーティでの冒険に向く。

重要な能力: 精神・耐久力

ジョブチェンジに必要な建物

白魔法学院
➡ P.58

おもなアビリティ

ケアル
味方単体のHPを回復する。回復役の白魔道士の基本アビリティ。

ケアルラ
回復量はケアルより少ないが、味方2人のHPを回復できる。

ホーリー
敵全体に聖属性ダメージを与える。アンデッド系の魔物に効果的。

黒魔道士 Black Mage

多彩な魔法で魔物を攻撃

攻撃魔法で魔物を一網打尽にする攻撃の切り札。複数の魔物を攻撃できる。

重要な能力: 知性・器用さ

ジョブチェンジに必要な建物

黒魔法学校
➡ P.59

おもなアビリティ

ファイア
魔物単体に炎属性ダメージを与える。初歩的な攻撃魔法。

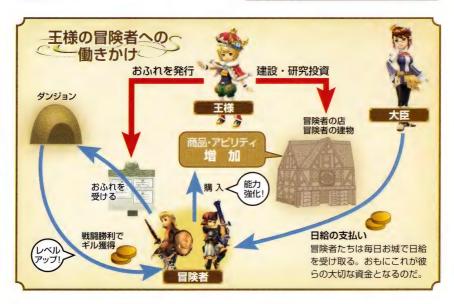
ファイラ
魔物2体に炎属性ダメージを与える。詠唱に時間がかかる(1ターン)。

ポイズン
魔物単体を毒状態にする。毒状態の魔物はターンごとにダメージ。

冒険者を鍛えるには？

冒険者が強くなるにはレベルを上げて能力値を高めるか、お金（ギル）で高性能なアイテムを購入したり、アビリティを習得したりする方法がある。それでは王様は、具体的にどのような働きかけができるだろうか？

それは、おふれで経験を積めるダンジョンを指定してあげたり、冒険者の店や冒険者の建物に研究投資（➡P.50）をして商品のラインナップを充実させることだ。下図で、王様の役割を再確認しておこう。

お金を手に入れた冒険者は、アイテムを自分で買う。王様が買い物を指定することはできない。

Check! 育てたい冒険者でおふれ達成

ダンジョンクリアなどのおふれを達成した冒険者には、王様がメダルを授与することになる（➡P.22）。メダルには能力値アップの効果があるので、成長させたい冒険者だけおふれを受けさせ、意図的にメダルを授与して能力値を伸ばしていくことも可能だ。

目的の冒険者以外の志願者は「経験を積んで」で対応。

対象となる冒険者に適したメダルを授与しよう。

無理な冒険は禁物！

レベルの高いダンジョンほど魔物も強い。勝てば成長も早いかもしれないが、全滅すると翌日は自宅で休養することになる。なんとか撤退してきたとしても、やる気を失ってしまったら、やはり翌日以降の冒険に響くだろう。コンスタントに魔物を倒し、着実にレベルアップしていくのが基本だ。冒険者たちのレベルに適したおふれを出してあげるように心がけたい。

無事に帰還するのが第一。無理はさせないようにしたい。

ダンジョン選びのコツ

ダンジョンの探索度を100%まで高めると、そこでは「この場所で経験を積め。」というおふれを出せるようになる。そのダンジョンを、冒険者の成長のための場として活用できるようになるわけだ。とはいえ、ダンジョンごとに特性がある。それを把握するには、冒険報告書を活用するのが得策だ。ここでは、冒険報告書のどの項目をチェックすればいいかを説明しよう。

経験を積ませたい！

冒険報告書で冒険者が「格下の相手でした」という魔物であれば、全滅することなく、無難に戦闘を繰り返すことができるだろう。

バトル報告で戦闘相手を選択すればコメントが聞ける。

ギルを稼がせたい！

パーティを組むと冒険は安全だが、魔物を倒したときのギルを人数で山分けしている。ギルを稼がせたいときは単独で挑ませたい。

単独での冒険は不安だが、得られるギルは多くなる。

建国の心構え

CHAPTER 1

冒険者を育てよう

Check! ギルドで冒険者の日給アップ！

ギルド (➡P.64) を建設すれば、冒険者に払う日給をアップすることができる。日給が増えれば、それだけ手持ちのギルに余裕ができ、冒険者たちはより高額で性能のいいアイテムを購入できるようになるのだ。冒険者の店や冒険者の建物での研究投資と同様に、王様が資金を投入することで日給アップが実行される。ちなみに、日給は4段階まで高めることが可能だ。

日給がアップすれば、冒険者のやる気も向上する。

冒険者はやる気によって行動が変わる

どれだけ勇敢な冒険者も人の子、疲れがたまれば、やる気を失ってしまう。やる気を失った冒険者は、本来の実力を発揮できない。冒険に送り出しても、すぐ城下町に帰還してしまう。ダンジョンでの探索をスムーズに進めるためには、冒険者たちを適度にリフレッシュさせる必要があるのだ。まずは、どのようなときにやる気を失ってしまうのかを理解しておきたい。

やる気を失った冒険者は、コメントにも覇気がない。

やる気を失うおもな原因

冒険に出た冒険者は、戦闘をするごとにやる気が低下していく。1日ごとに少しずつ回復しているとはいえ、何日も冒険が続くと、必然的に冒険者はやる気を失ってしまう。つまり問題は、やる気の減少を防ぐことではなく、いかにやる気を取り戻させるかなのだ。

日給が少ないと冒険者が感じていると、やる気を失う原因となる。日給アップも忘れずに。

やる気を取り戻すには？

冒険者たちは、朝起きたときに毎日少しだけやる気を取り戻している。また、おふれを受けたときにも少しアップするが、前日にやる気を大きく失った冒険者に対しては、特に気づかう必要がある。やる気を取り戻すおもな方法は以下に紹介する。色々と工夫して組み合わせ、できるだけ早く冒険者が第一線に復帰できるように助けてあげよう。

休ませる

掲示板の前でどんよりアイコンが出ている場合は、話しかけて「今日は休んで」を選択しよう。すると、その日一日は冒険に出ず休養する。

休むように命じた冒険者は、ただいまアイコンを出して、自宅へと帰っていく。

自宅にお見舞い

一日休養にした、もしくは前日に全滅して療養中の冒険者の自宅を訪ねると、冒険者たちは喜んでやる気を取り戻す。王様の励ましは何より有効だ。

お見舞いしなくても回復するが、したほうがよりやる気を取り戻してくれる。

休日にする

幸せ玉で王国のランクを上げると、おふれで国民の休日にすることができるようになる（➡P.70）。休日で全冒険者をリフレッシュさせよう。

休日の翌朝の冒険報告書を見ると、冒険者たちは自宅でのんびりしたことが分かる。

Chapter 2
国造りの手引き

Chapter 2

建設の仕方

建築術を使って建物を建設していけば、王国は発展していく。ここでは建設の基礎知識を紹介するので、きちんと身につけよう。

建設の手順を覚えよう

王様の建築術は、王国内のどこにでも建物を建設できるというわけではない。城下町内部の、明るく光っている地面にのみ建設可能だ。光っている地面の上でチャイムを呼び出し、建設したい建物を選ぶのが、簡単な建設の手順となる。まずは基本的な流れをおさえよう。

1 建設できる場所に行く

くわしくは ➡P.47

2 チャイムを呼び出す

くわしくは ➡P.28

3 建物の種類を選ぶ

くわしくは ➡P.48、P.52

建設には精霊力が必要

建物の建設には精霊力が必要で、消費する精霊力は建物の種類によって異なる。建設に必要な区画(➡P.47)が大きな建物ほど、必要な精霊力が多くなる傾向にあるので、建てたい建物があるときは、できるだけ精霊力を節約し、ためておくように配慮しよう。

✣精霊力の入手先

- 冒険者がダンジョンで発見
- 冒険者が魔物を倒したときに少しだけ獲得することもある

建設に必要な精霊力は、冒険者に探してきてもらおう。

基本的には規模の大きな建物ほど、必要な精霊力が多い。

建物の種類によって大きさが異なる

建物の大きさは、右の4パターン。大きさに適した区画に建設できる。大きな建物を建設できる場所は、それほど多くないので、あらかじめ大きな建物用の建設区画を決めておきたい。

大きな建物を建てられそうな場所を、日頃から見て回ろう。

✣大きさのパターン

小さな家

広い家、パン屋、宿屋、遊技場、酒場、噴水の公園

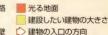
武器屋、防具屋、ギルド、道具屋、立て札の公園

白魔法学院、黒魔法学校、訓練場、商館

建物の向きは入口を道路沿いに

建設場所と建物の種類を選んだら、建設位置を微調整したり、向きを決めたりできる。建物の向きを決めるときの注意点はひとつ。建物の入口を道路に面するように向けることだ。入口が城壁や芝生に面するような向きでは建設できない。建設可能な向きを学ぶため、下に架空の地形をイラストで用意した。これを例にして、以下に建設可能なケースを探ろう。

✣建設できる場所、できない場所を理解しよう

●下図のような光る地面と建物の場合

○できる

入口が道路に面するので建設が可能。

○できる

入口が手前の道路に面する。建設可能だ。

×できない：壁

入口が外壁にふさがれてしまうので建設不可。

×できない：芝

国民は芝生にも入らない。芝生に向く方向は×。

×できない：光る地面

入口が壁や芝生にふさがれていなくても、光る地面に面していたら建設できない。住民と冒険者は光る地面に入ることができないからだ。

パターン１

パターン２

パターン３

パターン４

最初から建設できるのは小さな家

はじめから建設できる建物は小さな家のみ。物語が進むにつれて、次第に建設できる建物の種類も増えていく。種類を増やす方法は以下のとおりだが、条件達成時に建設できる数は1軒。いきなり何軒も建てられるようになるわけではない。なお民家（➡P.52）のみ、はじめから10軒まで建設可能で、建設できる最大数は特定のダンジョンをクリアすると増える。

精霊力さえあれば民家ははじめから10軒まで建てられる。

建設できる建物の種類を増やすには？

建設できる建物の種類を増やす方法は、大きく分けて以下の2つ。特定のダンジョンをクリアするか、城下町で発生したイベントをクリアしたときだ。これらの条件を達成後、翌朝の報告を受けてから城下町に出ると、新しい建物が建設可能になっている。

1 特定のダンジョンをクリア

ダンジョンクリア後、建設できるようになる建物の種類は、おふれを発行する際にダンジョン情報（➡P.23）で確認できる。

魔物の親玉を倒せばダンジョンクリアとなる。

2 イベントをクリア

城下町でイベントが発生する（➡P.31）こともある。イベントクリア後に建設できる建物の種類が増えることもあるのだ。

住民がパン屋を求めるイベントの解決でパン屋が建設可能。

冒険者の店には裏通り効果があるクポ

冒険者の店（武器屋、防具屋）は、他の建物や民家から離れた場所に建設すると、客足が伸びない。あまり客が来ないと、店主がヤケになって裏装備を開発するのだ。どのような商品が並ぶのか、楽しみにしておこう。

住民との会話中、裏通りについての話を聞ける。

ご近所への影響効果

建物のなかには、その建物としての効果や役割を発揮するだけにとどまらず、近所の建物に影響を及ぼすものも存在する。そうした効果を考慮したうえで、どこに何を建てるかといった建設プランを組み立てていけるようになれば、もはや国造りの上級者といえるだろう。なお、真横ではなくても、道一本をはさんだ程度の距離なら、たいていはご近所効果を得られる。

1 冒険者候補の能力値に影響

建物によっては、付近の民家に住む冒険者候補の能力値に影響する。民家が先に建っていても、能力値は変化していく。

効果をねらい冒険者の建物の真横に民家を建てるのもいい。

2 住民がくれるメダルに影響

家庭が円満の家族がくれる特殊メダル（➡P.22）の種類は、近くにある冒険者の店か冒険者の建物などによって変化する。

いろいろ組み合わせて、あらゆるメダルを収集しよう。

建物を撤去する

物語が第3章以降に突入すると、チャイムを呼び出したときに、建物を撤去することができるようになる。建物の名称が表示されている状態で「建物を撤去する。」を選ぶと撤去が開始されて、すぐさま建物に×印の看板がつけられ、翌日には光る空き地へと戻るのだ。

撤去を選んだ当日は、建物の入口に×印の看板が示される。

翌日訪れると、前日まであった建物がなくなっており、その地面には別の建物が建設できる。

✣撤去の注意点

- 建物が実際に撤去されるのは翌日（建物への進入は当日から不可に）
- 民家を撤去すると、翌朝からその家の分の税収が減少
- 民家撤去後にそこに住んでいた冒険者は城に住む。基本的には建て直し後に引っ越す
- 撤去した建物の建設時に使った精霊力は戻ってくる（翌朝の経済報告書の「今日の収入」に追加）
- 撤去した建物を別の地面に建て直すときには精霊力が必要
- 建て直したあと、研究投資や商品ラインナップは引き継がれる
- カエル掲示板は撤去できない
- １日に５軒までしか撤去できない

※立て札の公園は、おふれを出していないときに掲示板の前でチャイムを呼び出すと撤去できる

Chapter 2

投資の基礎知識

建物のなかには、王様が資金を投資できるものがある。投資できる建物と、投資によって何が変化するのかを知ろう。

研究投資のメリット

投資の対象となるのは、冒険者の店、冒険者の建物、ギルドの3種類。このうち冒険者の店と冒険者の建物は、商品やアビリティを研究するための研究投資だ。そしてギルドへの投資は、冒険者の管理を便利にするための資金投入となる。それぞれの特徴を知り、投資先を決めたい。

冒険者の店への投資～販売品の効果をアップ！

武器屋、防具屋、道具屋への投資は、たとえば武器屋であればソード、ロッド、ダガーといったように、系統別に研究を進めていくことになる。研究投資で各系統のレベルを上げると、販売している商品に、性能や効果の高いものが追加される。全店の全系統にまんべんなく投資するか、特定のアイテム系統のみ研究を進めるか、好みにあわせて選ぼう。なお、研究レベルが上がると、投資に必要な額は増えていく。

投資に必要な金額は、投資する対象によって異なる。

投資した翌日から新しい商品が店頭に並ぶことになる。

研究投資を続けて、おふれ発生クポ！

冒険者の店や冒険者の建物で研究投資を続けていくと、それ以上研究を進めるには素材が必要になり、店主から素材集めのおふれを出すように頼まれることがある。その場合、おふれを発行して、冒険者をダンジョンに向かわせよう。

素材を探すおふれは、探索度が100%でないと出せない。

冒険者の建物への投資～アビリティを増やそう！

訓練場、遊技場、白魔法学院、黒魔法学校に研究投資すると、アビリティの種類が増えたり、レベルが上がりアビリティ発動時の効果がアップする。冒険者の店と同様に、アビリティも系統別に研究を進めていくことになる。たとえば白魔法学院の場合、回復系へ投資していくと、ケアルのレベルが上がるだけでなく、ケアルラが追加されるなど、習得可能なアビリティが増えていく。冒険者がたくさんのアビリティをおぼえられるようにしてあげたい。

まずは研究投資する対象の系統を選ぶ。費用は系統によって異なる。

回復系への研究投資後にケアルのレベルがアップ。回復量が増える。

さらに投資を続けていくと、ケアルラを習得できるようになる。

ギルドへの投資～冒険者の人数と日給を増やす！

ギルドへの投資は、冒険者の店や冒険者の建物とは異なり、商品の質を高めたり、種類を増やすための研究投資ではない。冒険者の数や日給を増やすための資金投入となる。冒険者を増やせば、一度に複数のおふれを多人数でチャレンジできたり、異なる場所の探索を同時に進めることも可能となるだろう。また、日給をアップすれば、冒険者はより高性能なアイテムやアビリティを手に入れられるようになり、やる気も回復する。どちらも重要な投資対象だ。

冒険者の最大人数は16人

王様が任命できる冒険者の数は、はじめは5人まで。それ以上は任命できない。人数を増やすにはギルドに資金を投入する必要がある。そしてギルドに資金を投入するごとに、8人、12人、16人と4段階まで増やせる。

掲示板の数が増えたら、冒険者の数も増やしたいところ。

日給アップは4段階

冒険者への日給はレベルと比例する。レベルが高いほど日給も上がるが、ギルドではベースとなる金額を底上げできる。日給のランクは全部で4段階あり、高ランクで、かつ冒険者のレベルが高いほど、冒険者の日給は高くなるのだ。

冒険者たちがお城で受け取る日給を、高くしてあげよう。

Chapter 2

建物紹介

王様が建築術で建てられる建物の一部を紹介する。あらゆる建物を建設し、バリエーション豊かな楽しい国造りを実現したい。

16種類の建物を知ろう！

本書で紹介する建物は16種類。内訳は民家2、住民の店2、冒険者の店3、冒険者の建物4、特殊な建物3、公園2種類となっている。

のちに追加コンテンツの購入（➡P.11）でも建物の種類は増える予定となっているが、追加コンテンツ抜きでゲーム中に建設できるようになるほとんどの建物を紹介していく。なお、基本情報の「建設条件」の項目は、本書であつかう第2章までのものしか明らかにしていないので、あらかじめ了承してほしい。

民家

小さな家

2人暮らしの家

2人暮らしの家族を呼ぶ家。建設すると住民と冒険者候補がひとりずつ王国に呼び出される。1軒につき王国の収入が10増加。

基本情報

建設条件	はじめから建設可能
必要な精霊力	100
建物の大きさと入口の向き	
ご近所効果	－
投資	できない
税収	＋10

民家

広い家

大家族用の家

冒険者候補ひとりと、2人以上の住民が増える。基本的な役割は小さな家と同じだが、収入は30アップする。

✣基本情報

項目	内容
建設条件	イベント(➡ P.84)
必要な精霊力	300
建物の大きさと入口の向き	
ご近所効果	−
投資	できない
税収	＋30

住民の店

パン屋

住民の身近な店

城下町の住民が毎日買い物をする店。建設後、幸せ玉の最大数が1つ増加。パン屋で買い物をすると住民は幸せになり、幸せ度が上昇していく。

✣基本情報

項目	内容
建設条件	イベント(➡ P.78)
必要な精霊力	200
建物の大きさと入口の向き	
ご近所効果	−
投資	できない
税収	−

住民の店

商館

基本情報

建設条件	第3章以降
必要な精霊力	600
建物の大きさと入口の向き	
ご近所効果	–
投資	できない
税収	–

巨大な商業施設

住民が買い物をすることで幸せになる店。パン屋と同様に、住民が買い物をすると、幸せ度が上昇する。建設すると、幸せ玉の最大数が2つ増加する。

買い物をした住民は大満足

住民が商館で買い物をする頻度はパン屋ほど高くない。しかし、商館で買い物をすると住民は大いに満足するので、幸せ度が大幅に上昇するのだ。

⬆できるだけ住民が足を運びやすい場所に建てたい。

商館建設後は冒険者の店へ！

商館が建設されると、王国内の他の店に新商品のアイデアを与えてくれる。冒険者の店に訪れると、新しい系統の商品が追加されているのだ。

- 武器屋＝ダガー系が増える (➡ P.55)
- 防具屋＝シールド系が増える (➡ P.56)
- 道具屋＝サバイバル品系が増える (➡ P.57)

冒険者の店

武器屋

武器の専門店

冒険者が武器を購入する店。はじめはソード系のみ販売しているが、冒険者の建物や商館を建設後、商品の系統が増える。研究投資すると、アイテムの性能が向上する。

基本情報

建設条件	暗がりの洞窟クビトをクリア
必要な精霊力	200
建物の大きさと入口の向き	
ご近所効果	特殊メダルと冒険者候補の能力値に影響
投資	できる
税収	―

商品のラインナップの一例

ソード系

装備できるジョブ

戦士、シーフ

威力と命中率のバランスが取れている武器攻撃の基本装備。ソードを装備すると、習得したソード技のアビリティが使える。

おもな商品

アイアンソード
ブロンズソード

ダガー系

装備できるジョブ

戦士、シーフ、黒魔道士

商館建設後に追加される。命中率が高いのでシーフ向き。ダガーを装備すると、習得したダガー技のアビリティが使える。

おもな商品

フルーツナイフ
ボーンナイフ

ロッド系

装備できるジョブ

白魔道士、黒魔道士

白魔法学院か黒魔法学校が建設されると追加される。白魔道士や黒魔道士向きの装備品だ。ロッドによっては追加効果も。

おもな商品

チェリーロッド
キャンディロッド

冒険者の店 防具屋

一流の防具がそろう店

冒険者が魔物から身を守るための防具を売っている。はじめから販売しているのはアーマー系だけだが、冒険者の建物や、商館の建設後に系統が増えていく。研究投資後、防御力などの性能が向上する。

基本情報

項目	内容
建設条件	ジェヌ・デ平原をクリア
必要な精霊力	350
建物の大きさと入口の向き	
ご近所効果	特殊メダルと冒険者候補の能力値に影響
投資	できる
税収	―

商品のラインナップの一例

アーマー系

装備できるジョブ：戦士、シーフ

防御力に秀でた装備品。前衛のジョブには必須ともいえる。研究投資すれば、さらに堅固な装備品が店先に並ぶ。

おもな商品
レザーアーマー
チェインメイル

シールド系

装備できるジョブ：戦士

商館建設後に追加される。防御力がアップするので、パーティで仲間をかばう戦士にはうってつけの装備品といえる。

おもな商品
バックラー
エスカッション

ローブ系

装備できるジョブ：白魔道士、黒魔道士

白魔法学院か黒魔法学校が建設されると追加される。防御力は低いが、なかには魔法ダメージを軽減するものもある。

おもな商品
コットンローブ
ウールローブ

冒険者の店 道具屋

基本情報

建設条件	奇岩の谷ドルサムをクリア
必要な精霊力	300
建物の大きさと入口の向き	
ご近所効果	特殊メダルに影響
投資	できる
税収	―

冒険のお役立ち品が並ぶ

冒険者が冒険中に使うアイテムを売る店。はじめから回復薬であるポーションを売っているので、回復魔法を使えない冒険者にとって重要な役割を担う。

商品のラインナップの一例

魔法のトーチ

商館建設後に追加されるサバイバル系のアイテム。トーチとは明かりを灯すたいまつのこと。これがあれば、あたりが暗くなっても冒険を続けられるので、遠出して帰りが遅くなりそうなときでも、冒険を切り上げなくなる。

ポーション

回復薬。研究投資をしてレベルを上げていくと、HPの回復量がアップする。1回使うとなくなるので、冒険者は頻繁に買いに来ることになるだろう。

ハイポーション

本日特売!

道具屋で特売日(➡P.26)に売られる回復薬。通常のポーションより、はるかに回復量が多い。HPが多くなった冒険者にオススメのアイテムといえる。

精神を磨く清廉の学院

白魔道士を育てる魔法の学院。建設すると白魔道士へのジョブチェンジが可能になる。投資をすると、白魔法のアビリティのレベルが上がり、種類が増えていく。

✣基本情報

建設条件	白き森パンクレアをクリア
必要な精霊力	500
建物の大きさと入口の向き	
ご近所効果	特殊メダル、冒険者候補の能力値に影響
投資	できる
税収	―

アビリティのラインナップの一例

回復系

冒険者のHPを回復する魔法。ケアルは味方単体を対象とし、ケアルラは味方2人を対象とする。酒場を建設してパーティを組む(➡P.62)頃までには、ケアルラまで研究しておくといいだろう。

おもなアビリティ
ケアル
ケアルラ

聖属性

宿屋を建設すると追加される。ホーリーは敵全体に聖属性ダメージを与える魔法。白魔道士にとっては貴重な攻撃魔法で、アンデッド系の魔物にはより大きなダメージを与えることができる。

おもなアビリティ
ホーリー

冒険者の建物

黒魔法学校

知性を高める英知の学校

黒魔道士育成のための魔法学校。黒魔道士にジョブチェンジするには必須となる。黒魔法のレベルを上げ、アビリティの種類を増やすには研究投資をしていけばいい。

基本情報

建設条件	黒き森プルモネをクリア
必要な精霊力	500
建物の大きさと入口の向き	
ご近所効果	特殊メダル、冒険者候補の能力値に影響
投資	できる
税収	―

アビリティのラインナップの一例

炎属性

魔物に炎属性ダメージを与える黒魔道士の攻撃魔法。ファイアは魔物単体を対象とし、ファイラは魔物2体を対象とする。魔物が徒党を組んで出没するダンジョンでは絶大な効果を発揮してくれるだろう。

おもなアビリティ
ファイア
ファイラ

弱体化

宿屋を建設すると追加される。魔物に直接的なダメージを与えるものではないが、ステータス異常などで魔物の弱体化を図る魔法。最初に習得できるスロウは、魔物の素早さを低下させる効果がある。

おもなアビリティ
スロウ
ポイズン

冒険者の建物 訓練場

武芸の館

冒険者を鍛える場所。建設後、戦士へのジョブチェンジが可能になる。投資をすると、ソードやダガー装備時に使えるアビリティのレベルが上がり、種類が増えていく。ここでは冒険者が全滅することなく安全に経験を積める。

基本情報

項目	内容
建設条件	第3章以降
必要な精霊力	450
建物の大きさと入口の向き	
ご近所効果	特殊メダル、冒険者候補の能力値に影響
投資	できる
税収	–

アビリティのラインナップの一例

バトル技

習得できるジョブ
戦士

はじめから投資可能。身の守りを固める防御や、味方をかばうアビリティがある。戦士に適したアビリティだ。

おもなアビリティ
防御
かばう

ソード技

習得できるジョブ
戦士、シーフ

武器屋が建設されると追加される。ソードを装備したときに使用できるアビリティ。魔物に与えるダメージを大きくする。

おもなアビリティ
ダブルアタック
暗黒剣

ダガー技

習得できるジョブ
戦士、シーフ、黒魔道士

武器屋と商館が建設されると追加される。ダガー装備時に使用できるアビリティで、魔物の攻撃を未然に防ぐのが特徴。

おもなアビリティ
受け流し
技封じ

冒険者の建物

遊技場

✣基本情報

建設条件	南の街道カルクスをクリア
必要な精霊力	350
建物の大きさと入口の向き	
ご近所効果	特殊メダル、冒険者候補の能力値に影響
投資	できる
税収	ー

冒険者たちの娯楽施設

シーフの技術を教える場所。建設するとシーフへのジョブチェンジが可能になる。投資をするとシーフのアビリティのレベルが上がり、種類が増える。また、冒険者が遊技で金を稼ぐこともある。

アビリティのラインナップの一例

冒険術

はじめから投資可能。ダンジョンの探索を効率よく行うためのアビリティ。最初から習得できるタカの目は、ダンジョンで獲得できる精霊力がアップするアビリティだ。

おもなアビリティ
- タカの目
- 迷わずの術

国造りの手引き

CHAPTER 2

建物紹介

特殊な建物 酒場

✣基本情報

建設条件	ブロンキ交差路をクリア
必要な精霊力	500
建物の大きさと入口の向き	
ご近所効果	特殊メダルに影響
投資	できない
税収	―

冒険者が交流する場所

冒険者がパーティを組む場所。王様直属のパーティ以外にも、冒険者同士が自分たちの判断でパーティを編成する。その際には、宿屋に泊まる旅人ともパーティを組める。

王様直属パーティの編成

酒場1軒につき、王様直属のパーティを1組編成できる。王様が全冒険者のなかから自由に4人までのメンバーを選べるので、おふれ内容に見合った編成など、目的にあった使い方をしよう。

⬅パーティ名は、リーダーの名前からつけられる。

出発前は酒場に集合

酒場を建設すると、冒険者たちは掲示板でおふれを確認したあと、必ず酒場立ち寄るようになる。パーティの待ち合わせ場所として、また冒険者同士が王様直属以外のパーティを組む場所として使われる。

掲示板はリーダーが行くクポ

王様直属パーティを編成すると、掲示板にはリーダーだけが来る。あとの3人は掲示板を見なくても、リーダーに従って冒険に出るのだ。

特殊な建物

宿屋

旅人たちの安らぎの宿

他国から訪れた旅人が泊まる宿。ときには旅の冒険者もやってくる。旅の冒険者は、酒場で冒険者たちとパーティを組んだり、おふれに志願してくれたりする。

基本情報

建設条件	第3章以降
必要な精霊力	400
建物の大きさと入口の向き	
ご近所効果	ー
投資	できない
税収	ー

建設後の効果

旅人の訪問

王国に来訪した旅人は、滞在中は住民と同じように城下町内を歩き回る。会話すれば幸せ度上昇。

⬆旅人のなかには、クラヴァット以外の種族の者もいる。

旅の冒険者

旅の冒険者はおふれに志願したり、冒険者とパーティを組んでくれる。王様直属パーティには編成できないが、旅の冒険者は能力が高めだ。

⬆冒険者の情報は宿屋で確認することができる。

魔道士のアビリティ増加

宿屋を建設すると、白魔法学院に聖属性、黒魔法学校に弱体化系のアビリティが追加される。

特殊な建物

ギルド

基本情報

建設条件	あらがいの道アウリスをクリア
必要な精霊力	300
建物の大きさと入口の向き	
ご近所効果	－
投資	できる
税収	－

冒険者を組織する建物

冒険者を間接的に助ける施設。ギルドにお金を払うと、王様が任命できる冒険者の最大数が増加したり、冒険者への日給を増やすことができる。また、ギルド建設後は、おふれ発行に必要な費用が安くなる。

冒険者の情報

ギルドでできることはお金を投資するだけではない。パブロフに話しかけたときと同じように、すべての冒険者の情報や、現在の状態を確認することができる。

⬆冒険者に関わる施設だけに、全情報が閲覧可能だ。

冒険者名の左横に表示されるマークのおもな意味

マーク	説明
パーティーリーダーマーク	パーティーのリーダー、もしくは単独でダンジョンや城下町で活動中
パーティーメンバーマーク	パーティに参加し（リーダーではない）、ダンジョンや城下町で活動中
吹き出しマーク	イベントなどで会話できる状態
療養マーク	前日に全滅した、またはやる気が不足しているため自宅で療養中

投資の効果（➡P.51）

冒険者の数は4段階で最大16人まで、日給は4段階まで上げることができる。民家を増やしたら投資し、冒険者候補を冒険者へと任命できるようにしよう。

⬆日給アップも人数増も指定金額を払えばOK。

公園

噴水の公園

冒険者の憩いの場

疲労した冒険者が立ち寄る公園。疲れた冒険者に話しかけて、奮起をうながしたり、休むように指示したりできる。

❖基本情報

建設条件	イベント（➡ P.83）
必要な精霊力	200
建物の大きさと入口の向き	
ご近所効果	特殊メダルに影響
投資	できない
税収	―

公園

立て札の公園

掲示板を増やす公園

掲示板のある公園。建設後、発行できるおふれの数が増える。また、ギルド建設時と同様、おふれ発行の費用が安くなる。

❖基本情報

建設条件	霧深き平原ポプルスをクリア
必要な精霊力	150
建物の大きさと入口の向き	
ご近所効果	―
投資	できない
税収	―

Chapter 2

国造りテクニック集

どういった国を造るかは、王様次第。城下町をレイアウトするとき、どのような点に配慮したらいいか、ほんの一例を紹介しよう。

国民の動き方を意識した国造り

冒険者や住民は、それぞれ目的を持って行動している。その目的を知らずに国造りを進めると、ときには彼らの活動を邪魔するような、入り組んだ城下町になってしまう。国民がスムーズに活動できるように、彼らがそれぞれどのような目的を持って行動しているかを知ろう。

冒険者はダンジョンに向かう

冒険者の店や冒険者の建物で準備をした冒険者は、ダンジョンへ行くために城門に向かう。目的地への城門と、準備をする建物の位置が離れていると、準備に時間がかかり、なかなか出発できないので注意しておくといい。

冒険者の店などは近い場所に固めておくと準備がスムーズ。

城門の位置

住民は買い物が目的

住民は一日に一回はパン屋へと向かう。どこからでも同じ距離の場所にパン屋を建設すると、どの方向からも住民が買い物に来て、パン屋前で住民同士の会話が発生しやすい。住民同士が親睦を図りやすい城下町になるのだ。

パン屋前で住民たちが井戸端会議。住民同士の仲が良いのは、住みやすい王国の証拠だ。

デッドスペースを生まないように配慮

たとえば縦2×横2の区画で、一辺が芝生や城壁に面する場所の場合、建物を建設した場所によっては、何も建設できない空き地が生まれてしまう。そうしたデッドスペースを生まないように配慮したい。とくに城下町南東部の高台は光る地面が入り組んでいるので注意しよう。

光る地面なのに、小さな家さえ建設できない状況もあり得る。

できるだけ縦1×横1の場所に小さな家を建てていくとスッキリする。

南東の高台は、片面が芝生や城壁に面した場所が多い。

造ってみよう！　こんな城下町

これまでに述べてきたようなことを踏まえて、実際に様々なパターンの国造りにチャレンジしてみた。それぞれコンセプトをもうけており、特徴的なレイアウトになるようにしている。これらをアレンジして、自分の国造りに取り入れてみると、アクセントになるかも？

FILE No. 1

人情味あふれる下町風

目的　住民同士のふれあい重視

カエル掲示板付近にある段差の場所のように、建設可能な地面が狭く、かつ道路にはさまれている場所に民家とパン屋を建設。狭いスペースのなかで、多くの住民が入り乱れる下町のような町並になる。住民同士のふれあう機会が多くなるので、幸せ度がたまりやすくなったり、住民たちの仲が良くなるなどの期待ができそうだ。

⬆住民同士が会話をすると、幸せ度が上昇するのは見逃せない。

⬆王様の視点だと左右の建物から圧迫感を受けるが、この混み合い方が下町風味。

国造りの手引き

CHAPTER 2

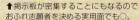
国造りテクニック集

FILE No.2 自然と共生ー王国緑地化

目的 自然環境を保護しよう？

カエル掲示板の近くに、立て札の公園や噴水の公園を密集させ、まるで巨大な公園のように見せかける。お城を出てすぐ緑が広がるのは景観もいい。さらに、縦2×横2の区画に、縦1×横2区画を要する噴水の公園を2つ建設すると、まるでひとつの大きな公園のようになり、かつ王様なら通り抜け自由な場所になるのもいい。

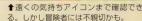
⬆噴水の公園は、出入りできる後部を隣り合わせることで、通行自由な場所に。

⬆掲示板が密集することにもなるので、おふれ志願者を決める実用面でも○。

FILE No.3 遠くまで見渡せるよ

目的 気持ちアイコンをチェック！

お城の前の広場には、あえて建物を建設せずに、お城からクリスタルのある広場が見えるようにする。見晴らしがいいので、遠くで国民が気持ちアイコンを表示していても、確認できる。幸せをふりまいて住民の友好度を上げるには、便利なレイアウトだ。でもちょっとお城の前が寂しく感じるかも……？

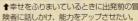
⬆いちばん最初に建設した小さな家も、撤去してスペースを確保。見晴らしは◎。

⬆遠くの気持ちアイコンまで確認できる。しかし冒険者には不親切かも。

FILE No.4 出口付近のショートカット

目的　冒険者に追いつけ！

東門、西門、南門の付近には建物を建設しないレイアウト。冒険者は建設可能な光る地面には進入せずに、城門へと向かっていく。彼らに追いつき、出発前にキチンと会話するには、城門近くに王様のみショートカット（近道）できる空き地があったほうが、追いつきやすいのだ。冒険者たちをきっちりと励ましてあげよう。

⬆王様専用の近道のための空き地。各所に用意すると移動が楽になる。

⬆幸せをふりまいているときに出発前の冒険者に話しかけ、能力をアップさせたい。

FILE No.5 ご近所効果を大発揮！

目的　ご近所への影響効果をフル活用！

冒険者の建物などにあるご近所への効果（➡P.49）は、基本的には民家へと影響を及ぼす。その効果を最大限に活かすために、これらの施設の近くに民家を建てまくる町並レイアウトだ。一見、実用的なようにも思えるが、やりすぎると特定のジョブ向きの、能力値に偏りのある冒険者ばかりになってしまうかも……。

⬆冒険者の建物を中心に、小さな家をたくさん並べて建設していく。

⬆能力値でジョブを決めていったら黒魔道士ばかり……なんてことも!?

Chapter 2

幸せ玉で王国を発展

幸せ玉をお城で使うと、王国を発展させることができる。ここでは王国ランクを上げたときのメリットについて解説していく。

幸せ玉を使うメリット

お城で幸せ玉を何度も使い(➡P.32)、ゲージがいっぱいまでたまると、王国ランクが上昇する。王国ランクが上昇すると、以下のような恩恵が受けられるのだ。幸せ玉の個数が増えたら、どんどんお城でも使っていこう。なお、王国ランク上昇後、ゲージは0の状態に戻る。

はじめて王国ランクを上げると、住民が王様におじぎをしてくれるようになる。

1 王国に称号がつく

お城の内部にいるとき、画面上部にお城の名前と称号が表示されている。王国ランクが上がると、称号が変化するのだ。

はじめの称号は「はじまりの王国」。これが変化していくのだ。

2 おふれの種類が増える

王国ランクが2段階アップすると、おふれで国民の休日を出せるようになる。休日にすると、冒険者たちのやる気がアップする。

休日は一日中、幸せフィーバー状態。幸せ度をどんどん上げられる。

3 その他にも……

王国ランクが上がると、使うときに多くの幸せ玉が必要となる。パン屋や商館を建てて、幸せ玉の最大数を増やしたら、さらに王国ランクを上げられるようになるだろう。さらに王国ランクを上げていくと、なんとパブロフが住民たちと会話をするようになるのだ。

パブロフは王様以外と何を話すのか？ 非常に興味深いところだ。

Chapter3
物語の道しるべ

Chapter 3

王国とその周辺地域

第２章までに冒険者を派遣できるようになる王国の周辺地域を紹介する。情報を確認してからダンジョンに挑戦させよう！

城下町からの位置関係

城下町と各ダンジョンの位置関係は以下の図のとおり。はじめは西の洞窟パルム・デしか行けないが、ダンジョンを探索したりクリアしたりすると行ける場所が増えていく。ちなみに、第1章で行けるようになる場所は■色、第2章で行けるようになる場所は■色で表している。

王国地図

城下町から離れているほど、冒険者が到着するまで時間がかかる。移動距離の長いダンジョンは、探索時間が短くなり、思うように探索が進まない。探索用のアイテムやアビリティが必須となる。

A 城下町
B 西の洞窟 パルム・デ
C 暗がりの洞窟 クビト
D ゴブリンの隠れ里
E ジェヌ・デ平原
F 霧深き平原 ポプルス
G 西の街道 テルヌ
H 南の街道 カルクス
I 奇岩の谷 ドルサム
J あらがいの道 アウリス
K 白き森 パンクレア
L 南の森 ベルテブラ
M 黒き森 プルモネ
N ブロンキ交差路

※A～Nはそれぞれ次ページ以降の解説に対応している

各地の特徴を知ろう

城下町を含め、王国地図でおふれを発行できる場所を個別に解説していくので、各ダンジョンの情報を頭に入れておこう。なお、ダンジョンをクリア（魔物の親玉を撃破）したときのボーナスも掲載するので、チャレンジできるダンジョンが複数ある場合は、選ぶ際の参考にしてほしい。

ページの見方

1 場所の名前。記号は王国地図と対応
2 ダンジョンレベル。探索の難易度を表す
3 探索に関する情報を掲載
4 出現する魔物の情報を掲載
5 ダンジョン内の宝箱の有無を表す
6 発見できるアイテムの素材を表す
7 ダンジョン内の回復の泉の有無を表す
8 獲得できる精霊力。ダンジョンクリア時に獲得できる量と、探索で入手できる量を表す
9 クリア後に建設できる建物の種類や数

A 城下町

城下町でのおふれ

城下町内部の探索、ジョブチェンジ、国民の休日といったおふれを出すときは、城下町から選ぶことができる。

おふれのなかには城下町で情報を集める内容のものもある。

B 西の洞窟バルム・デ　レベル1

はじめてのダンジョン

ダンジョンの特徴
おふれで向かう頃には探索度がすでに高い。とくに苦労せずクリアできる場所だ。

魔物の特徴
親玉はプチワーム。レベル１の冒険者でも勝てる相手なので、警戒の必要はない。

宝箱：ー　素材：ー　回復の泉：あり
精霊力：100（クリア）、200（探索）

クリアボーナス
ー

C 暗がりの洞窟クビト　レベル2

木陰に隠れた洞窟

ダンジョンの特徴
中は意外と明るいが、道に迷いやすい洞窟。探索度を高めれば道に迷わなくなる。

魔物の特徴
プチスコーピオンはレベル１だと手こずるかもしれないが勝てない相手ではない。

宝箱：ー　素材：ソード　回復の泉：ー
精霊力：200（クリア）、200（探索）

クリアボーナス
武器屋を1軒建設できるようになる

D ゴブリンの隠れ里　レベル3

鎧を着たゴブリンの駐屯地

ダンジョンの特徴
とくに迷うような構造ではなく、回復の泉もあるので、探索自体は難しくない。

魔物の特徴
親玉のゴブリンリーダーには、初期状態では勝てない。武器屋の建設が必要となる。

宝箱：ー　素材：ー　回復の泉：あり
精霊力：150（クリア）、200（探索）

クリアボーナス
民家を20軒まで建設できるようになる

E ジェヌ・デ平原

広大な野原

ダンジョンの特徴
探索を進めて近道を発見すれば、親玉の元まで到着する時間を短縮できる。

魔物の特徴
キラービーは、同レベルの魔物に比べれば攻撃が強い。武器を整え短期決着を。

宝箱：－ ｜ 素材：アーマー ｜ 回復の泉：－
精霊力：200（クリア）、200（探索）

クリアボーナス
防具屋を1軒建設できるようになる

F 霧深き平原ポプルス

レベル 5

魔物が自由に暮らす平原

ダンジョンの特徴
探索度が低いと道に迷ってしまう。探索し、回復の泉も発見しておきたい。

魔物の特徴
ウルフなど攻撃力の高い魔物が多い。防具を買ってから万全の態勢で挑みたい。

宝箱：－ ｜ 素材：アーマー ｜ 回復の泉：あり
精霊力：150（クリア）、200（探索）

クリアボーナス
立て札の公園を1軒建設できるようになる

G 西の街道テルヌ

見通しの良い街道

ダンジョンの特徴
回復の泉と近道が存在する。さほど困難をともなわずに探索度を上げられる。

魔物の特徴
魔物が２体以上のときがある。攻撃を受けるのを前提に防具をそろえ挑みたい。

宝箱：－ ｜ 素材：炎の魔石 ｜ 回復の泉：あり
精霊力：150（クリア）、200（探索）

クリアボーナス
パン屋を1軒建設できるようになる

H 南の街道カルクス

レベル 6

広く整備された街道

ダンジョンの特徴
宝箱と回復の泉がある。城下町から近く、レベル上げにも向くダンジョンだ。

魔物の特徴
テルヌと同様に、複数の魔物が徒党を組んで襲ってくる。防具を装備し挑もう。

宝箱：あり ｜ 素材：ソード ｜ 回復の泉：あり
精霊力：100（クリア）、200（探索）

クリアボーナス
遊技場を1軒建設できるようになる

I 奇岩の谷ドルサム

魔物の目が光る岩場

ダンジョンの特徴
城から距離があり回復の泉もない。探索度を上げにくいので、やる気が重要。

魔物の特徴
ポイズンスネイクは毒攻撃する。受けると思わぬ苦戦を強いられることも。

宝箱：あり ｜ 素材：ポーション ｜ 回復の泉：－
精霊力：200（クリア）、200（探索）

クリアボーナス
道具屋を1軒建設できるようになる

J あらがいの道アウリス

レベル 7

旅人を拒む街道

ダンジョンの特徴
あらかじめ城下町で情報を集めておかなければ、探索することができない場所。

魔物の特徴
ダイアウルフは動きが素早い。命中率の高い冒険者を派遣して退治したい。

宝箱：－ ｜ 素材：回復の魔石 ｜ 回復の泉：－
精霊力：100（クリア）、200（探索）

クリアボーナス
ギルドを1軒建設できるようになる

K 白き森パンクレア　レベル 8

いやしの力が宿る白い木の森

ダンジョンの特徴
城下町で情報を集めると探索に行ける。魔物は強いが回復の泉があるのが救い。

魔物の特徴
回復系の魔法を使うゴブリンヒーラーが難敵。攻撃力の高い冒険者に任せよう。

宝箱：−	素材：回復の魔石	回復の泉：あり
精霊力：200（クリア）、200（探索）		

クリアボーナス
白魔法学院を1軒建設できるようになる

L 南の森ベルテプラ　レベル 9

精霊石の眠る深い森

ダンジョンの特徴
大きな精霊力を秘めた精霊石が眠るダンジョン。精霊力不足ならトライしよう。

魔物の特徴
親玉のマンドレイクは毒攻撃とスタン攻撃が得意。攻撃をかわす素早さが重要だ。

宝箱：−	素材：−	回復の泉：あり
精霊力：400（クリア）、200（探索）		

クリアボーナス
クリアかつ探索度100%後にモルボル登場。モルボルを倒すとさらに精霊力400獲得

M 黒き森プルモネ　レベル

魔力を秘めた黒い木の森

ダンジョンの特徴
城下町から遠く離れているので、探索度を上げて近道を見つけておくことが必須。

魔物の特徴
魔法を使うゴブリンメイジが強敵。回復手段を確保してから挑むのが無難だ。

宝箱：あり	素材：炎の魔石	回復の泉：あり
精霊力：200（クリア）、200（探索）		

クリアボーナス
黒魔法学校を1軒建設できるようになる

N ブロンキ交差路　レベル 10

魔物の交錯する地

ダンジョンの特徴
近道はあるが、魔物が強くて思うように探索を進めることができない場所だ。

魔物の特徴
武器攻撃が通じない魔物がいるので、第2章時点では勝てそうもない。後回しに。

宝箱：−	素材：ソード	回復の泉：−
精霊力：200（クリア）、200（探索）		

クリアボーナス
酒場を1軒建設できるようになる

ダンジョンのレベルって何だヒョ？

ダンジョンのレベルは探索するときの目安となる。そのレベル以上の冒険者を派遣するのが得策だ。

低レベルの冒険者が高レベルダンジョンに志願してくることも。

おふれリストが出ないヒョ！

王国地図に出現したのにおふれを出せない場所は、手前にあるダンジョンをまずクリアする必要があるのだ。

第1章で奇岩の谷ドルサムは出現するが、行くことはできない。

第1章

小さな王様

長い旅の果てに、辺境の地にたどり着いたレオたち一行。そこでレオはクリスタルから不思議なちから「建築術（アーキテクト）」を授けられた。

攻略チャート

1. はじめての建築術 E-1 ➡P.77
2. 精霊力がなくなる
3. 最初の冒険者
4. 冒険者の帰還 E-2 ➡P.77
5. パン屋の思い出 E-3 ➡P.78
6. 謎のペンギン E-4 ➡P.79
7. 西の洞窟パルム・デ D-1 ➡P.79
8. 暗がりの洞窟クビト D-2 ➡P.79
9. ゴブリン集結！ E-5 ➡P.80
- ジェヌ・デ平原とポプルス平原
10. ゴブリンの隠れ里 D-3 ➡P.80

ダンジョンクリア後に第1章終了

第2章へ進む ➡P.82

精霊力を求めて

突如クリスタルが語りかけてきて、建築術を使うには精霊力の込められた精霊石が必要なことを告げられる。精霊石は、城の外のダンジョンにあるそうだが……。

志願した冒険者

精霊石を探しに行く役を買って出たのは、建設したばかりの民家に住む若者であった。王国最初の冒険者の誕生だ。

若者は冒険者に志願し、危険な旅に出る。

2つの平原

ジェヌ・デ平原と霧深き平原ポプルスを攻略しなくても、ゴブリンの隠れ里をクリアすれば第2章に進める。だが、早めに建設可能な建物の種類を増やしておくのもいい。

※イベントは攻略チャート以外の順番でも発生することがあり、本書ではオススメの攻略順を掲載している

E-1 イベントを解説するページと対応した記号
D-1 ダンジョン攻略の解説ページに対応した記号
D-1 クリア後に章が終わるダンジョンの解説ページに対応した記号

E-1 はじめての建築術

クリスタルから建築術を授けられたレオは、さっそく小さな家を建設する。すると、思い出にまつわる住民も小さな家とともに現れた。建築術とは、思い出をかたちに変えるちからなのであった。

最初の建設が終わったら、住民と会話し、さらに建築術を使うために城下町を自由に動き回ろう。小さな家を建てる場所をしっかりと吟味しておきたい。小さな家をもう2軒建設し、さらに建築術を使おうとすると、今度は術が発動しない。建築術を用いるには、なにか条件があるようだ。

合計で3軒の小さな家が建設される。住民3人、冒険者候補3人が王国に召還された。

4軒目を建設しようとすると、術が発動しない。そしてチャイムから話を聞くことに。

E-2 冒険者の帰還

西の洞窟パルム・デに向かった冒険者が帰還した。王国はじめての冒険は見事成功を収めたが、冒険者によると、洞窟内部に魔物の親玉を見つけたという。すると、別の民家に住む少女が、自分も冒険者になりたいと志願してくる。こうしてふたりの冒険者が魔物の親玉討伐に向かうことになるのだ（D-1 ➡P.79）。

翌日以降、お城の前で冒険者候補を冒険者に任命することが可能になる。費用は100と安いので、税収が入ったら3軒目の民家の冒険者候補を冒険者に任命しよう。

精霊石を入手した冒険者は、ダンジョンの奥で魔物の親玉を見つけたと報告してくる。

冒険者の活躍を見た少女は、みずからも活躍したいと願い、冒険者に志願する。

E-3 パン屋の思い出

クリスタルの前で住民が大きなため息をついている。どうしても故郷のパンの味を忘れられないので、この王国にも思い出のパン屋を建設できないか、とのことだ。

冒険者の帰還（E-2）後、クリスタル前の住民がびっくりアイコンを出しているので、話しかければイベントが発生する。イベントの流れは以下のとおりだ。

STEP 1 懐かしいパンの味

冒険者の帰還後にクリスタル前に住民が出現する。レオはパン屋の思い出が薄いので、モグチヨにパン屋の絵を描いてもらうことになった。

住民は翌日以降に話しかけても大丈夫。

STEP 2 モグチヨはどこに？

モグチヨは王国内のどこかにいる。王の目で国中をくまなく捜そう！

翌日以降ならモグチヨはクリスタル前に。

STEP 3 パン屋を建設！

パン屋建設に必要な精霊力は200。精霊力をため、さっそく建設しよう。

パン屋で買い物をした住民は大喜び。

パン屋建設で幸せゲージが現れるヒョ

パン屋を建設すると、画面左側に幸せ度を示すゲージと、幸せ玉がひとつ表示されるようになる。どんどん住民と会話して幸せ度をアップしていき、幸せをふりまいたり（➡P.28）、幸せ玉をお城で使って（➡P.70）いきたい。

パン屋建設時に幸せ度について説明される。

E-4 謎のペンギン

はじめての冒険から冒険者が帰還した日の夜、王国に謎のペンギンが現れた。ペンギンの名はパブロフ。先代の王エピタフについて、なにかを知っているようだが……。

パブロフとの追いかけっこでは、追いついてタッチするたびに精霊力が10もらえる。

態度の大きなペンギン。レオには懐いたようだが……。

追いかけっこで獲得した精霊力はその場で加算される。

D-1 西の洞窟パルム・デ

レベル：1

はじめておふれを出して冒険者を向かわせるダンジョン。「魔物の親玉を倒せ！」か「この場所を探索せよ」が選べる。探索度は100%に達していないが、レベル1の冒険者たちでもじゅうぶんに親玉を倒せる。

クリア後の出来事

- 精霊石を獲得
- クビトとゴブリンの隠れ里に行ける

魔物注意報 プチワーム

レベル1で装備なしの冒険者では慎重になるところだが、パルム・デに出現するベビームーやプチワームは極めて弱い。最初のふたりの冒険者でOKだ。

D-2 暗がりの洞窟クビト

レベル：2

冒険者を成長させたいときは、魔物が弱すぎるパルム・デよりこちらがオススメ。最初のふたり以外にも冒険者を任命したら、クビトに向かわせたい。探索を命じて道に迷わなくなれば、一石二鳥となる。

クリア後の出来事

- 武器屋が建設可能
- ジェヌ・デとポプルスに行ける

魔物注意報 リトルバット

回避率が高いので、冒険者の命中率が低いとなかなか倒せずに戦闘が長引くことも。少しやっかいだが、HPが低いので、攻撃が当たればすぐに倒せる相手だ。

E-5 ゴブリン集結！

パルム・デに続き、クビトでも無事に精霊石を手に入れた冒険者たち。しかし、ゴブリンの隠れ里に魔物が大集結しているとの情報がもたらされた。そこで大臣チャイムは武器屋の建設を提案する。

クビトをクリアしていれば、武器屋の建設に必要な精霊力200はたまっているだろうから、さっそく建設しよう。

暗がりの洞窟クビトで魔物の親玉を撃破すると……。

翌日、冒険者たちがゴブリンの隠れ里の異変を報告してくる。

武器屋を建設して、ゴブリン退治の準備を進めよう。

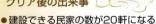
D-3 ゴブリンの隠れ里

レベル：3

武器屋を建設すると、その翌日から冒険者たちは武器を購入できる。建設した日には購入できないので注意。そのあいだにおふれで再びクビトに向かわせて、経験を積ませるなどしておくのもいいだろう。

クリア後の出来事

- 建設できる民家の数が20軒になる
- 第1章が終了

魔物注意報　ゴブリンリーダー

ダンジョンレベルが3と低いだけあって、出現する魔物自体はさほど強くない。油断は禁物だが、警戒しすぎる必要もないだろう。武器があれば勝てる相手だ。

ゴブリンに勝つには武器が必要だヒョ

ゴブリンに勝つには武器が必須となる。もし武器屋を建設するための精霊力が不足していたら、ジェヌ・デやポプルス、ベルテブラなどに向かい、精霊力を獲得してこよう。武器さえあればゴブリンは恐れるような相手ではない。

武器屋建設前に選択するとチャイムが心配する。

第２章の前におさらいしましょう

第１章のまとめ

Story ストーリー

冒険者たちの活躍によって、どうにか危機は去った。一度はみずからゴブリン討伐に出かけようとしたレオは、少し不満な様子だ。国を思う気持ちは一緒、国を守る王様はみんなの宝。冒険者の言葉にレオは励まされ、冒険者たちは改めて王様への忠誠を誓う。こうして王国は再建に向け、あらためて心をひとつにしていった。

ゴブリンを退治した冒険者が、無事に帰還を果たす。

Check 忘れ物はないかな？ チェックしよう！

行けるダンジョン

第1章中にジェヌ・デ、ポプルスにも行ける。ゴブリンの隠れ里に向かう前にクリアしておくのも選択肢のひとつだ。

✲南の森ベルテブラ

ベルテブラには強敵がたくさん出現する。第１章の時点で挑むのは全滅の危険性が高いので、攻略は後回しにしたほうが無難だ。

建設できるようになる建物

これまでに建設可能になる建物は以下のとおり。立て札の公園はポプルス平原クリアで建設可能になる。

第１章終了時点で建設可能

- 小さな家
- パン屋
- 武器屋
- 防具屋
- 立て札の公園

✲立て札の公園

おふれを出す掲示板を増やせば、２ヵ所同時の探索が可能になる。

第2章

闇をまとう王

瘴気は払われたのに、この地の魔物は大人しくなるどころか、むしろ凶暴になっている。王国再建に向かうレオの心に、一抹の不安がよぎった。

攻略チャート

1 公園で休みたい！ E-1 ➡P.83

2 ヒュー=ユルグの提案 E-2 ➡P.84

3 ふたつの街道をクリアして行動範囲を広げる D-1 ➡P.84

4 休みがほしいっ！ E-3 ➡P.85

ジョブの増える建物を

黒き森プルモネをクリアすると第３章へ進む。その前に遊技場と白魔法学院を建設し、ジョブチェンジできるようになろう。

建物の種類を増やす

クリアまでの最短距離からは外れるが、ドルサムやアウリスも忘れてはならない。道具屋とギルドを建設できるようになる。

5 黒き森プルモネ D-2 ➡P.85

ダンジョンクリア後に第２章終了

第3章へ進む

プルモネ以外を先に

可能ならプルモネを先にクリアしても問題はない。しかしプルモネには強敵がいるので、施設をそろえてから挑みたい。

冒険者の店や冒険者の建物を増やすのがオススメ。

冒険の役立ち施設を

ドルサムをクリアすれば、武器屋、防具屋に続き道具屋が建設可能になり、冒険者の店がすべてそろうことになる。いよいよ探索も本格化だ。

店をそろえ、冒険者の活動をバックアップしよう。

※イベントは攻略チャート以外の順番でも発生することがあり、本書ではオススメの攻略順を掲載している

E-1 イベントを解説するページと対応した記号

D-1 ダンジョン攻略の解説ページに対応した記号

D-1 クリア後に章の終わるダンジョンの解説ページに対応した記号

E-1 公園で休みたい！

冒険者がクリスタルの前でうなだれているのを発見することがある。ストレスがたまっているようで、公園がほしいようだ。

噴水の公園を建設できるようになるには、まんまるたんぽぽを入手する必要がある。入手方法は以下の手順のとおりだ。

STEP 1 休みたい冒険者

パン屋を建設し、クビトをクリアすると、掲示板に来ない冒険者がいる。その冒険者はクリスタル前でびっくりアイコンを出しているので、話しかけよう。公園造りのスタートだ。

STEP 2 モグチヨから情報収集

冒険者と話した翌日、クリスタルの広場にはモグチヨがいる。公園についてモグチヨから情報収集すると、公園の思い出を建築術に活かすには、まんまるたんぽぽが必要とのこと。

STEP 3 おふれで城下を捜索

まんまるたんぽぽを手に入れるには、まずは城下町でまんまるたんぽぽを捜索するおふれを出せばいい。城下町内を捜索した結果、まんまるタンポポはジェヌ・デ平原にあると分かる。

STEP 4 ジェヌ・デ平原に挑む！

ジェヌ・デ平原に対して、まんまるたんぽぽ獲得のおふれを出せるので、冒険者に取りに行ってもらおう。獲得したら、翌日にモグチヨに話せば噴水の公園が建設できるようになる。

そろそろ投資も考えるヒヨ

冒険者は成長していくが、ダンジョンの魔物も徐々に強くなっていく。第2章中には、冒険者の店がそろい、冒険者の建物も建設できるようになるので、そろそろ研究投資を考えてもいい。装備やアビリティを強化し、強敵に備えよう。

性能の高い装備品を買えるようにしてあげたい。

物語の道しるべ　CHAPTER 3　第2章「闇をまとう王」

E-2 ヒュー＝ユルグの提案

王国内に噴水の公園が建設されると、お城付近のヒュー＝ユルグの立ち位置が変わることがある。話しかけると、どうやら現在の税収額に物足りなさを感じているようだ。もっと広い家があれば収入も増えるのに、と彼は教えてくれる。

翌日以降、クリスタルの前にいるモグチヨに話すと、吟遊詩人のモグムネなら広い家を知っているだろう、とのこと。翌日以降、モグムネを探し出そう！

ヒュー＝ユルグからモグチヨの力を借りようと提案される。

残念ながらモグチヨは広い家を知らないようだ。

モグムネは西門の近くにいる。見つけ出して話しかけよう。

飛球とモグシド

広い家を建設すると、住民と冒険者候補がひとりずつ王国に召還される。その家に住むほかの住民は、翌日、モグシドの操る飛球に乗ってやってくるのだ。ちなみに、広い家を建設後、家の前では家長と会話できる。新しい国民を歓迎する意味でも、ぜひとも会話しておきたいところだ。

広い家建設後、王国の上空に飛球の飛ぶ姿を見ることができる。

CHAPTERS STORY SYNOPSIS

D-1 ふたつの街道

レベル：6

西の街道テルヌと南の街道カルクスは、どちらもクリア後に行ける場所の増える交通の要となる拠点。優先的にクリアし、活動できる範囲を広げておくと便利だ。

クリア後の出来事

【西の街道テルヌ】
- アウリス、パンクレア、プルモネに行ける
- 建設できるパン屋が１軒増加

【南の街道カルクス】
- 遊技場を建設できる
- ブロンキに行ける

魔物注意報　共通した魔物

どちらのダンジョンにも共通してザコにはムーが、親玉にはワームが出る。つまり、どちらかをクリアできる実力があれば両方ともクリアできるわけだ。ふたつのおふれで同時に挑むのもいい。

E-3 休みがほしいっ！

西の街道テルヌをクリアすると、王国に2軒目のパン屋が建設できるようになる。パン屋が増えれば幸せ玉の最大数が増加し、お城で幸せ玉を2個ずつ使うことも可能になる。王国ランクを上げれば、国民の休日をおふれで出せるようになるのだ。(➡P.70)国民のなかには、休日を心待ちにしている者もいるので、ぜひ国民の休日を実現できるようにしたい。

休日の王様は子供らしいラフな軽装。一日中、幸せフィーバーが続く。

D-2 黒き森プルモネ

レベル：9

プルモネをクリア後に黒魔法学校が建設できるようになる。そのせいか、魔法を使うアーリマンなどの魔物が出現する。魔法詠唱中に倒せなければやっかいなので、戦士やシーフには回復薬を持たせたいところだ。回復薬系に研究投資し、ポーションの効果を高めておくのもいい。

クリア後の出来事

- 黒魔法学校が建設できる
- 第2章が終了

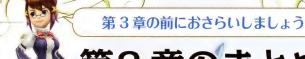
魔物注意報 バイトワスプ

バイトワスプは、非常に素早いので侮れない。しかも、たまにスタン攻撃（麻痺）を仕掛けてくるので、戦闘に時間がかかることも多い。命中率の高いシーフがいれば便利だろう。

ブロンキ交差路は後回しにするヒヨ

ブロンキ交差路の魔物には武器攻撃の効かない魔物がいる。ここをクリアするには黒魔道士が必須となるだろう。とはいえ、黒魔法学校が建設できるようになるのは第3章に入ってから。そのため、ここに挑むのは第3章以降となる。

プリンやババロアは、武器攻撃がほぼ効かない。

第３章の前におさらいしましょう

第２章のまとめ

ストーリー

王国中に不穏な噂が流れている。なんでも夜中にクリスタルの付近を徘徊する幽霊がいるとか。なかには、その幽霊が前王エピタフだと言う者まで出てきた。また、パブロフにまで疑いの目が向けられている。事態の収束を図りたいレオは、夜中にクリスタルの広場へと行く。すると、そこで思いもよらぬ出来事が……！

不安にかられた国民は、クリスタル前の広場に集まっていた。

Check　忘れ物はないかな？ チェックしよう！

行けるダンジョン

黒き森プルモネを最後に回せば、ブロンキ交差路以外のダンジョンは、すべて第2章中にクリアできる。

✲南の街道カルクス

カルクスは、第3章以降の交通にも関わる場所。クリア後に遊技場が建設可能になるので、できれば第2章中にクリアしておくといい。

建設できるようになる建物

第2章中に建設できるようになる建物には、冒険者の建物が多い。建設後はおふれでジョブチェンジさせよう。

第2章終了時点で建設可能

- 道具屋
- 噴水の公園
- 広い家
- 遊技場
- ギルド
- 白魔法学院
- 黒魔法学校

✲ギルド

冒険者を増やして、掲示板がふたつあれば最大10人におふれを受けさせられる。

Chapter 4
国民の広場

ギモン・質問お答えします! 国造りQ&A

国造りの途中で浮かぶ質問に国民がお答えします。誰もが抱くギモンに王国再建のヒントが隠されている!?

Question お金がたまらない!

Answer とにかく民家を増やしましょう。税収アップは国造りの基礎ですぞ。

対策① 民家を建設する

収入を増やすには民家を増やせばいい。小さな家で税収が＋10、広い家で＋30される。広い家のほうが税収が多く、かつ住民が増えるので、右の対策②へとつなげやすい。ただし、精霊力を使いすぎないように注意しておく必要があるだろう。

投資できる建物が増えると、資金不足になりがち。

対策② 幸せボーナスを狙え!

幸せボーナス発生の翌日は税収が増える。一日に何度も起こせば、その分だけ税収が増えていくので、たくさん発生させよう。

玉がいっぱいでもゲージをためると……。

幸せボーナスがもらえ、ゲージは0％に戻る。何度もボーナスを発生させよう。

Question 精霊力が不足しがちです……

Answer ムダ遣いしないことが大事です。冒険者が戦闘で勝利して手に入れることもありますよ。

探索を終えたダンジョンでも獲得可能！

探索を終えて「ここにはもう大きな精霊石はなさそうだ」とのメッセージが出るダンジョンでも、冒険者が魔物を倒したときに微量ながら精霊石を得ることがある。ダンジョンをクリアしたり探索するだけでなく、コツコツ貯めることも大事だ。

手元に精霊力を残しておけば建物の種類が急に増えても対応できる。

冒険報告書を見ると、戦闘後に獲得した精霊石を確認できる。

Question 特売日って、どんな得があるの？

Answer いつもとは違う商品を売ってんだ。ものは試しで、見ていってくれよ。

特売品は要チェック！

道具屋であれば、回復量の大きなハイポーション、武器屋や防具屋なら、ステータス上昇効果のある装備品が売られるのだ。

特売品のなかにはステータス上昇などの追加効果があるものも。

繁盛すれば特売日！

客の多い店ほど特売日になりやすい。冒険者だけでなく、住民が訪れやすい場所に建てれば、特売日になりやすいのだ。

特売日は店先がにぎやかになるので、一目瞭然。特売品が楽しみだ。

Question 冒険者が途中で帰ってきてしまう……

Answer 物理的な問題か、精神的な問題があるから、帰って来るんだよ。

対策① やる気の問題

冒険中にやる気が低下すると、冒険者は帰還してしまう。出発時のやる気が高ければ問題ないので、日々の気くばりが大事だ。

やる気を失った冒険者には、こまめに話しかけてあげることが大切。

対策② 物理的な問題

移動に時間がかかると、周囲が暗くなってきて冒険の続行が困難になる。魔法のトーチがあれば、活動時間を延ばせるだろう。

商館が建設されれば道具屋で魔法のトーチが売られるようになる。

Question クリアできないダンジョンがある！

Answer どうしてクリアできないか、冒険報告書から原因を探ってみようぜ。

勝てない魔物がいるのが最大の要因

戦闘が長引いたので撤退したり、全滅していたりするのが親玉退治の失敗要因。力不足を感じたら、経験を積んだり、装備やアビリティを充実させてからリベンジしよう。

冒険報告書は情報の宝庫。失敗したときほど、キチンと読もう。

こんな魔物は手強い！

序盤に出現する魔物で、やっかいな相手は以下の2種類だ。警戒しておこう。

- **ゴブリンヒーラー**
  回復術を使う。こちらの攻撃力が弱いと、倒しきれない。
- **プリン**
  武器攻撃が効かない。黒魔道士の攻撃魔法で倒したい。

Question 徒党を組んだ魔物が倒せないよぉ！

Answer こっちもパーティを組んで対抗するといいクポ！

パーティ編成には酒場の建設が必要！

物語が進むにつれて、ダンジョンに出現する魔物が徒党を組むようになる。1体なら強くない魔物でも、複数だと苦戦を強いられることもあるだろう。魔物の徒党を見かけたら、酒場を建設し、パーティを編成できるようにしたい。冒険者同士が協力して戦えば、徒党を組んだ魔物や、強力な親玉にも対抗できるはずだ。

魔物が徒党を組んでいると、倒すべき相手が多いので、どうしても戦闘が長引く。

Question どんなパーティ編成がオススメ？

Answer 目的によってオススメは違うよ。いろいろな組み合わせを考えよう！

＊パーティ編成例＊

- シーフ×2
- 白魔道士
- 黒魔道士

ダンジョン探索重視の編成。シーフ2人で探索度上昇を狙う。

＊パーティ編成例＊

- 戦士
- シーフ
- 黒魔道士
- 白魔道士

全ジョブを入れたバランス型。はじめて訪れる場所なら慎重に。

＊パーティ編成例＊

- 戦士×3
- 黒魔道士

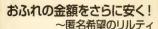
超攻撃型布陣。瞬時に魔物を倒して経験を積むのが目的だ。

カエル掲示板 出張所

王国から出張してきたカエル掲示板。
王国のさまざまなうわさ話に耳を傾けてみよう！

王様の幸せふりまきは国民の最優先事項！

王様が国民に幸せをふりまいているときは、幸せフィーバーにはならないんだって。あと、幸せフィーバー中に幸せをふりまくと、幸せフィーバーは終了するらしいよ。

おふれの金額をさらに安く！
～匿名希望のリルティ

おふれ発行に必要な費用は、立て札の公園やギルドを建設すると安くなりますが、両方の効果は同時に効きますぞ。レオ様、ご覧ですかな？　経費削減、頼みますぞ。

頭のいい子は迷わない？

探索が済んでいないダンジョンに行くと、道に迷ってばっかり。やる気を失っちゃうんだよね。でも、知性が高くて頭の良い友達は、全然迷わないって言ってたけどなぁ。

種族ってなに？

この世界には、クラヴァット、リルティ、ユーク、セルキーと４つの種族がいるんだ。レオ様や国民のほとんどは、争いごとを好まない穏和なクラヴァット族だよ。ヒュー＝ユルグ卿は、誇り高き武の民リルティ族だね。身体は小さいけれど、戦闘がすごく得意なんだ。セルキー族は身のこなしが軽いのが特徴で、チャイムさんはクラヴァットとセルキーのハーフだって。珍しいよね。
そういえば、ユークは見かけないなぁ。ユークは謎に包まれた魔法に優れた種族で、みんな兜で顔が見えないんだよ。素顔が気になるなぁ。王国が発展していけば、そのうちユークの旅人が来ることもあるかもしれないね。

クラヴァット

リルティ

セルキー

ユーク

ダンジョンを移動する魔物には近づくな!?

ダンジョン情報に赤い文字の魔物を発見！　こいつはダンジョンを移動する神出鬼没の魔物だ。手強いので注意せよ！

今日も元気だ！ゴハンがうまい

俺たち冒険者は昼にお弁当を食べるんだ。腹がいっぱいになれば、HP も回復する。家庭が円満だといつもよりお弁当もうまいぞ！

家庭円満 仲良きことは美しきかな

家族の仲がいいと嬉しくて、いつもより多めに税金を納めちゃうねぇ。ウチに代々伝わるメダルもあげるよ。遠慮しないで取っときな、サービスだ！

家庭に不満はないけどね

家庭円満な状態は、ずっと続くってわけじゃないのよ。徐々に、元に戻っていくの。けっして家族に不満があるわけじゃないからね。仲が悪くなるわけじゃないのよ。

王国再建のあかつきには……？

見事、王国を再建したあかつきには、さらなるお楽しみがあるらしいぞ。たとえば特殊なメダルがもらえたり、あるいは国造りが評価されたり……。なんでもウワサでは、武器や防具、アビリティの種類がさらに増えたり、建設できる建物の数も増えていくとか。そうなれば、さらに自分好みの王国を造りあげることもできるはずだ。どうすれば王国再建となるか、さらに物語を進めていけば、分かってくるんじゃないかな？

第3章 以降の展開

心強い協力者

モーグリたちのカリスマ的存在、
スティルツキンが王国を訪れる。
彼のもたらす情報とは……？

スティルツキン

国民たちの見た先王の幽霊とは!?

エピタフ
おうおう 魔物！
ナニサマだ おまえ？

依然として分からない先王エピタフの行方。王
国の夜中に出没する父王の姿とは？

父王 エピタフ

さらなる冒険と王国の発展

冒険者が成長し、人数も増え、探索できる場所が増えて王国も発展していく。さまざまな建物が城下町を彩っていくことになる。

↑発展した王国の宿屋には、他国からも旅人がやってくる。

↑巨大な商館が王国に出現！　城下町がにぎやかになっていけば、国民も笑顔に。

←酒場の建設にやや否定的なチャイム。その理由は……？

そして王国に迫る闇……

人びとの不安を反映するかのように、クリスタルに潜む影。王国や父王との関係は？　さまざまな謎が交錯し、第３章以降、物語は急展開を見せる。

国民の広場

CHAPTER 4

第３章以降の展開

SE-MOOK

小さな王様と約束の国

ファイナルファンタジー・クリスタルクロニクル

公式スターターブック

企画・制作
株式会社スクウェア・エニックス
編 集 長　是枝良昌
編　　集　大矢和裕／畠山友子／鈴木和夫
制作業務　阿部謙一／飯坂佳裕／大岡俊裕

編集・執筆
加山竜司

編集協力
林 佑樹

カバーデザイン
菅沢友子

デザイン・DTP
株式会社キングス

協力・監修
株式会社スクウェア・エニックス
小さな王様と約束の国 ファイナルファンタジー・クリスタルクロニクル
プロジェクトチーム

2008年4月15日　初版第1刷発行

発行人
田口浩司

発行所
株式会社スクウェア・エニックス
〒151-8544　東京都渋谷区代々木3-22-7
新宿文化クイントビル

印刷所
共立印刷株式会社

<書籍内容についてのお問い合わせ>
書籍編集部　03-5333-0879
月～金曜日 12:00 ～ 18:00（祝日及び弊社指定休日を除く）

<販売・営業についてのお問い合わせ>
出版営業部　03-5333-0832
月～金曜日 10:00 ～ 18:00（祝日及び弊社指定休日を除く）

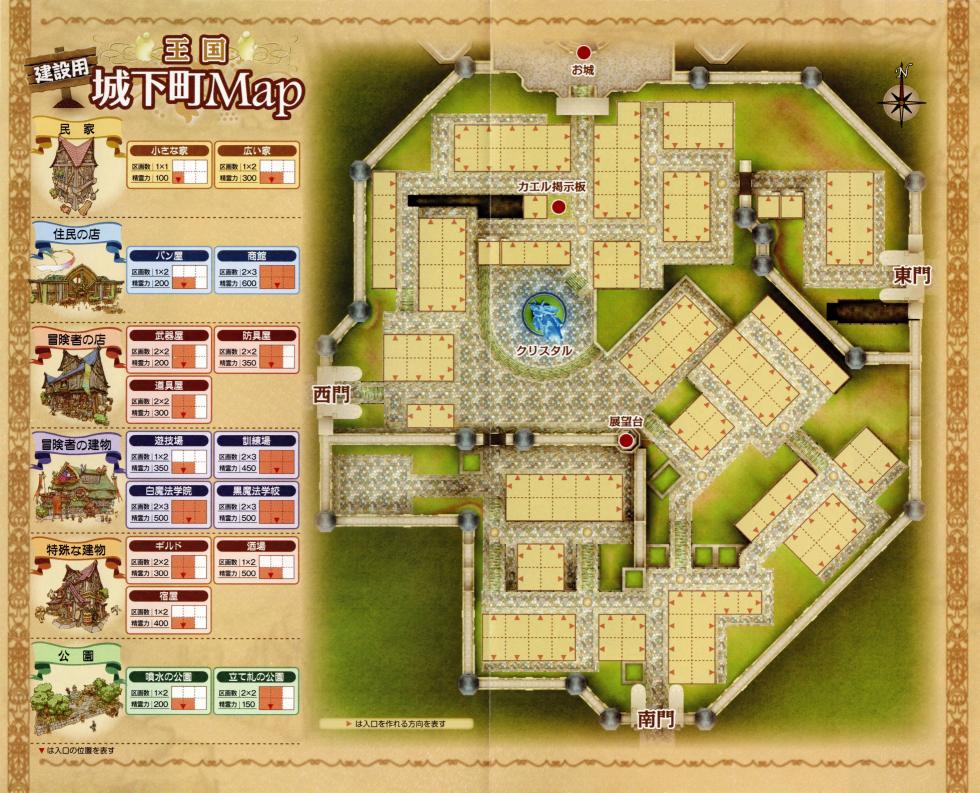
ゲームの攻略方法やデータなどのご質問については、お答えしておりません。また、攻略以外のお問い合わせの場合でも、ご質問内容によってはお答えできない場合がございますので、あらかじめご了承ください。
※通話料はお客様のご負担になります

乱丁・落丁本はお取り替え致します。大変お手数ですが、購入された書店名と不具合箇所を明記して、弊社出版業務部宛にお送りください。送料は弊社負担でお取り替え致します。ただし、古書店で購入されたものについては、お取り替えできません。

定価はカバーに表示してあります。

Printed in Japan

ISBN978-4-7575-2254-1 C9476 雑誌 62011-86

建設用
王国
城下町Map
民家
小さな家
区画数 1×1
精霊力 100
広い家
区画数 1×2
精霊力 300
住民の店
パン屋
区画数 1×2
精霊力 200
商館
区画数 2×3
精霊力 600
冒険者の店
武器屋
区画数 2×2
精霊力 200
防具屋
区画数 2×2
精霊力 350
道具屋
区画数 2×2
精霊力 300
冒険者の建物
遊技場
区画数 1×2
精霊力 350
訓練場
区画数 2×3
精霊力 450
白魔法学院
区画数 2×3
精霊力 500
黒魔法学校
区画数 2×3
精霊力 500
特殊な建物
ギルド
区画数 2×2
精霊力 300
酒場
区画数 1×2
精霊力 500
宿屋
区画数 1×2
精霊力 400
公園
噴水の公園
区画数 1×2
精霊力 200
立て札の公園
区画数 2×2
精霊力 150
▼は入口の位置を表す
お城
カエル掲示板
クリスタル
東門
西門
展望台
南門
▶は入口を作れる方向を表す

Chapter 1 建国の心構え

ゲームソフトの購入方法をはじめ、建築術などの
重要な要素を詳しく説明する充実のシステム解説

Chapter 2 国造りの手引き

16種類の建物の役割や特殊効果などの詳細説明に
具体的な建設例紹介などで国造りを徹底サポート

Chapter 3 物語の道しるべ

王国地図と中盤までの各ダンジョンの詳細情報に
フローチャートで２章までの物語をしっかり攻略

Chapter 4 国民の広場

冒険に詰まったときのための詳しいアドバイスや
３章以降にもバッチリ有効なお役立ち情報が満載

Special 折り込みポスター

建設するときにとっても便利な城下町マップ＆建物一覧表

ISBN978-4-7575-2254-1

C9476 ¥952E

1929476009524

定価：本体952円＋税

SQUARE ENIX.

雑誌 62011-86